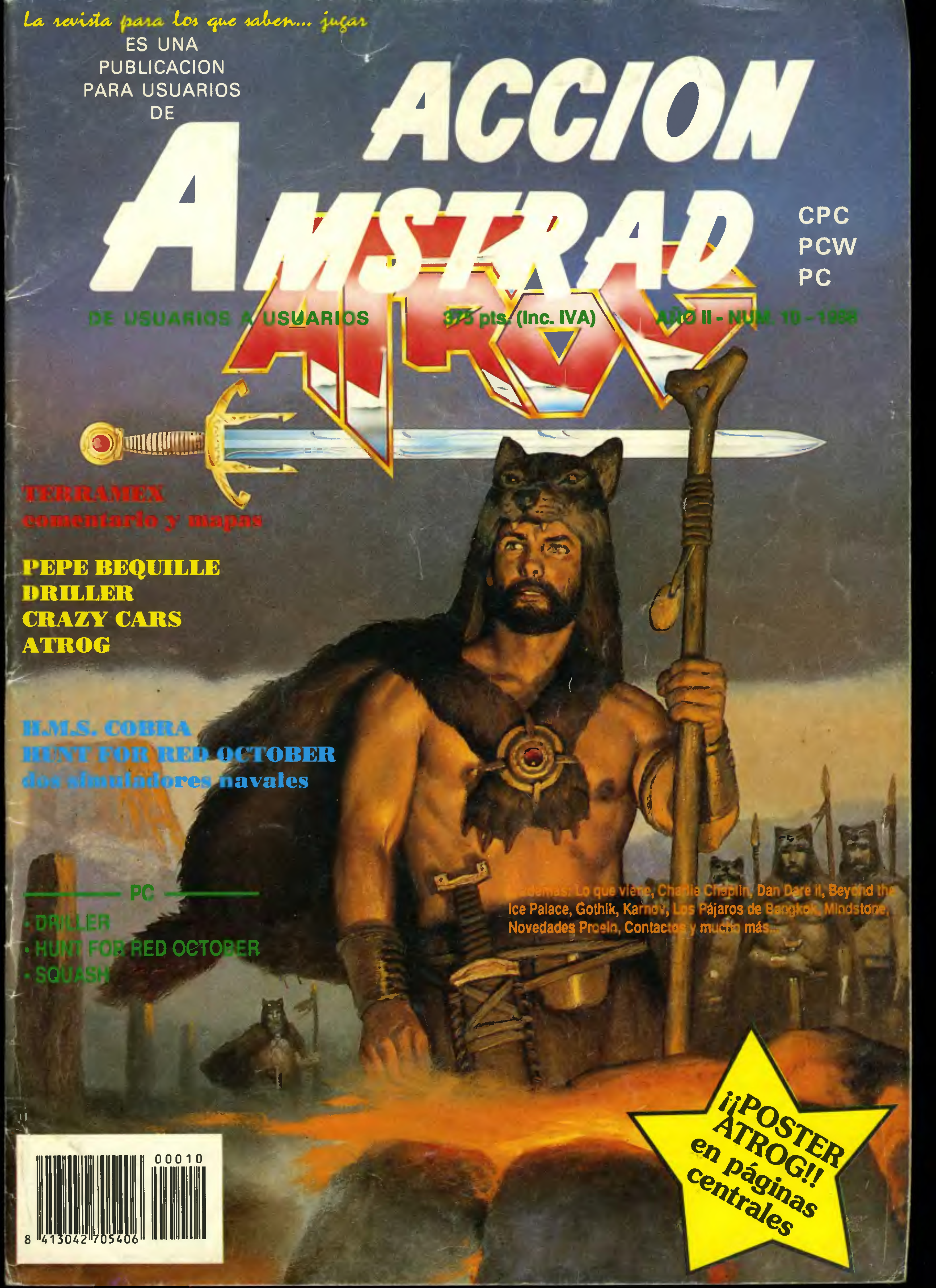

La revista para los que saben... jugar
ES UNA PUBLICACION PARA USUARIOS DE
ACCION AMSTRAD
CPC
PCW
PC
DE USUARIOS A USUARIOS
375 pts. (Inc. IVA)
AÑO II - NUM. 10 - 1988
ATROG
TERRAMEX
comentario y mapas
PEPE BEQUILLE
DRILLER
CRAZY CARS
ATROG
H.M.S. COBRA
HUNT FOR RED OCTOBER
dos simuladores navales
PC
· DRILLER
· HUNT FOR RED OCTOBER
· SQUASH
Además: Lo que viene, Charlie Chaplin, Dan Dare II, Beyond the Ice Palace, Gothik, Karnov, Los Pájaros de Bangkok, Mindstone, Novedades Proein, Contactos y mucho más...
¡¡POSTER ATROG!! en páginas centrales
00010
8 413042 705406


ZAFIRO
software

Director
Julián Calero

Jefe de Redacción
Verónica de Salas

Redacción
José Quintanilla
Angel Hernández
Javier Calleja
Concepción G. Otero

Publicidad
Begoña Gómez

Fotografía
Ediciones Informát. del Norte

Colaboradores
Paco Salinas
Miguel Angel Fernández
José Antonio García

Publicidad y Administración
Egaña, 17
Planta 5ª. Dpto. 8
Tfnos. (94) 431 34 18/57 55
48010 Bilbao (Vizcaya)
Suscripciones
Tfno. (94) 431 34 18

Edita
Ediciones Informáticas
del Norte, S.L.

Imprime
IMPRENTA INDUSTRIAL S.A.

Fotocomposición
Ediciones Informáticas
del Norte, S.L.

Fotomecánica
Laser

Distribuye
S.G.E.L.
Avda. Valdeparra, s/n.
Alcobendas. Madrid.

Depósito Legal
BI - 1.732 - 1986

EDITORIAL

Estimados lectores:

A partir del mes de setiembre nuestra editorial sacará a la venta una nueva revista con un concepto diferente.

Nuestro proyecto es tan sencillo como innovador, al fin y al cabo sólo se pretende dar más por menos. Así, ha nacido una publicación diferente; tanto, que para empezar tiene dos nombres: SOFTWARE EN ACCION y ATARI USER.

El significado de todo esto es que vamos a publicar dos revistas en una a un precio de lanzamiento revolucionario: 150 ptas.

En el primer número vais a encontrar aproximadamente 125 juegos comentados, aparte de nuevas utilidades para todos los sistemas, pokes, mapas, y artículos sobre temas tan importantes como pueden ser la autoedición, etc...

Ya lo sabéis, en setiembre, a la venta en vuestro quiosco, AMSTRAD ACCION y SOFTWARE EN ACCION-ATARI USER.

No perdáis esta oportunidad.

El Director

EDICIONES INFORMATICAS DEL NORTE, S.L. **Director Gerente:** Julián Calero. **Director Administrativo:** Jesús Lafuente. **Jefe de Fotocomposición:** Andrés García. **Documentación:** Miguel Lekue. **Archivo:** Carmen Sánchez. © Ediciones Informáticas del Norte, S.L. Bilbao, 1988.

Lo que viene...

EDDIE EDWARS: SUPER SKI



Hace unas semanas, cuando el presidente de Loriciels visitó España, ya nos puso en antecedentes sobre Eddi Edwars: Super Ski, si bien nos parece recordar que bajo otro nombre. Hoy, cuando el programa ya se encuentra a la venta en Francia y casi en Inglaterra, nos hacemos eco de su excelente diserccIón sobre el juego. El decía que era bueno y lo es de verdad.

EDDI EDWARS: SUPER SKI destaca por muchas cosas pero principalmente vamos a sobresaltar el fabuloso movimiento y la sensación tan real de velocidad de la que hace gala. Gráficamente este programa tampoco queda escaso y puede afirmarse con la seguridad que da la fuerza de la razón que Super Ski es muy bueno.

Aparte de todo ello el control se ha cuidado al máximo para ofrecer al usuario una garantía de dominio total.

En cuanto a las versiones que estarán disponibles tenemos en principio la de Amstrad CPC, la de IBM PC y compatibles y la de Atari ST.

NOTICIA BOMBA

SERMA DISTRIBUIRA A MICROPROSE EN NUESTRO PAIS

Lo que han oído Uds. SERMA, aparte de colocar a la cabeza de la empresa al Sr. Christian, de nacionalidad inglesa, y del cual se dice que posee los mejores contactos entre las principales casas de software británicas, ha conseguido, también por medio del actual gerente, la distribuición de Microprose. Como seguramente recordaréis Microprose es una empresa americana especializada en simulación aérea. La mejor, no en vano su presidente fue un antiguo piloto de caza de combate.

Podéis haceros a la idea de lo que esto significa.

En fin, no nos queda excepto felicitar a Serma por su excelente "caza" y desear, como a todos, la mejor de las suertes.

Estamos seguros de que programas al menos no van a faltar ya que Serma comenzará a distribuir junto con el ya conocido sello Code Masters el nuevo Microprose y otros tales como Players, etc...



Lo que viene...

DREAM WARRIOR



Uno de los últimos títulos de U.S. Gold es este "demoniaco" juego de apariencia futurista. En él tendremos la oportunidad de enfrentarnos al monstruo de dos cabezas y si conseguimos sobrevivir al asqueroso y terrorífico Dream Demon, el señor del averno.

Dream Warrior es un juego que combina la estrategia y la lógica con la velocidad del arcade. En cuanto a la disponibilidad aparecerán versiones para todos los Amstrad CPC, Commodore, Spectrum e IBM PC y compatibles. Buenos gráficos. □

ALIEN SYNDROME

A lo largo de la partida tendremos la ocasión de luchar contra todo tipo de Aliens aunque lo difícil será sobrevivir y liberar a los prisioneros que se encuentran en una fortaleza fuertemente protegidos.
Buenos gráficos y sonido. Scroll en todas direcciones.

Alien Syndrome es un juego muy similar a Gauntlet, tanto en concepción y forma de jugar como en gráficos. Igualmente tenemos a dos personajes con los que lograr llevar a buen fin nuestra misión.
Alien Syndrome es un juego mas apto para dos jugadores ya que el trabajo en equipo de Rick y Mary, nuestros personajes, es esencial.

EN EL INTERIOR

(viene del nº 8)

***SIDE PCHL (#0013)**

Esta entrada se comporta como la anterior (RST2), pero los dos bytes de datos van en HL.

***PCDE INSTRUCTION (#0016)**

Salta a la dirección definida en DE. Simula la instrucción JP (DE).

***FAR CALL - RST3 (RST #0018. Cod. op. #DF)**

RST3 se usa para ampliar el juego de instrucciones. Los dos bytes que siguen a #DF se leen como una palabra de dieciseis bits, que es un puntero hacia una dirección donde se encuentran los tres bytes reales de datos.Los dos primeros bytes de datos indican la dirección de memoria requerida, y el tercero se interpreta como sigue :

-#00 a #FB. Selecciona la ROM superior con dicho número y la habilita. La inferior se deshabilita.

-#FC. No se cambia de ROM superior. Tanto la superior como la inferior se habilitan.

-#FD. No se cambia la ROM superior, se habilita la superior y se deshabilita la inferior.

-#FE. No se cambia de ROM superior. Se habilita la inferior y se deshabilita la superior.

-#FF. No se cambia la ROM superior. Se deshabilita la superior y la inferior.

RST3 es muy flexible y permite el acceso a cualquier parte de la memoria. El estado y selección de ROM se restauran al retorno de la rutina a sus valores originales. El modo en que RST3 interpreta los bytes de datos, limitan la incorporación de ROM's externas al CPC, permitiendo la incorporación de un máximo de 252 ROMs externas, ya que solo los bytes #00 a #FB permiten seleccionar una ROM externa. Podrían, de hecho, incorporarse hasta 256 ROMs, pero entonces no podriamos usar las facilidades que nos proporcionan el S.O. para gestionar las cuatro últimas, con lo que tendríamos que escribir nuestro propio software para su manejo.

Aún con esta pequeñísima limitación, piénsese que sumando la ROM "de a bordo" (prefijo#80-intérprete basic y número de selección "0", como la primera ROM de expansión) y la ROM del firmware, el CPC es capaz de bregar con 254 ROMs de 16 K más un máximo de 8 páginas de RAM de 16 K, lo que nos lleva a un total de 4.192 K de memoria, lo que no está nada mal para un ordenador de 8 bits.

***FAR PCHL (#001B)**

Es igual que RST3, pero la dirección requerida va en HL y el número de selección en C.

***PCHL INSTRUCTION (#001E)**

Salta a la dirección definida en HL

***RAM LAM- RST 4 (RST#20,Cod. op. #D7)**

Se carga el acumulador con el contenido de la dirección apuntada por HL,o sea LD A, (HL). Previamente a esto se deshabilitan las ROMs, de modo que RST4 accede siempre a la RAM. Antes de retornar se restauran las ROMs a su estado anterior.

***FAR ICALL (RST #23)**

Se comporta como RST3, pero en este caso HL apunta a la dirección de los tres bytes de datos, que se interpretan como en el caso de RST3.

***FIRM JUMP-RST5 (RST #28, Cod. op. #EF)**

Se comporta igual que un salto (JP). Los dos bytes detrás de #EF indican la dirección de salto en el rango #0000-#3fff. La diferencia con un salto normal es que la ROM inferior se habilita antes del salto y se deshabilita al retornar.La superior no se altera.

Hay que hacer notar que SIDE CALL,SIDE PCHL, FAR CALL y FAR ICALL acceden a la rutina llamada con el registro IY apuntando al area de datos reservada en RAM por la ROM seleccionada.

LA ZONA DE

DE TU AMSTRAD

RESTART (y II)

Francisco M. Salinas

***USER RESTART-RST6 (#30,Cod. op. #F7)**

Al hacer uso de esta entrada hemos de distinguir dos casos. Si la ROM inferior está habilitada se suceden las acciones siguientes al ejecutar RST6:

-Se deshabilitan interrupciones.

-Se copia el registro C (que contiene el estado actual de ROM) en #002B.

-Se deshabilita la ROM inferior.

-Se habilitan interrupciones.

-Se entra en #0030, en RAM.

Si la ROM inferior se encontraba deshabilitada, RST6 entra directamente en #0030 de la RAM. El usuario debe colocar en la zona #0030 a #0037 el código adecuado a sus necesidades. Si se ejecuta RST6 sin modificar dicha zona, se provoca un RST0, pues durante la inicialización se coloca en la dirección #0030 de la RAM el valor #C7. Este punto es el único del área RST que no es igual en RAM y ROM, pues en ROM hay en #0030 un #F3 (DI), que es el comienzo de la rutina que realiza el acceso a la RAM cuando se entra en #0030 con la ROM inferior habilitada (ver listado en artículo anterior).

El sistema operativo del Amstrad no usa la entrada #0030. La ventaja de RST6 es que proporciona un acceso seguro a la RAM en #0030 independientemente del estado de la ROM inferior.

***INTERRUPT ENTRY-RST7. (RST #38, Cod. op.#FF).**

Esta entrada contiene un salto al gestor de interrupciones. Durante la inicialización del sistema, el Z80 se pone a funcionar en modo 1 de interrupciones, lo cual significa que el procesador responde a una señal de interrupción guardando en la pila la dirección de la siguiente intrucción a ejecutar y saltando despues a #0038. Dado que cuando se produzca la interrupción puede haber aquí ROM o RAM, ambas memorias deben tener el mismo código para el salto.

Si el gestor de interrupciones determina que una señal de interrupción es demasiado larga como para tener su origen en el sistema interno, la considerará una interrupción externa y llamará a #003B en RAM. Aquí hay normalmente un #C9 (RET), a menos que se haya modificado esta dirección y las siguientes para obtener un salto a un manipulador de interrupciones de usuario adaptado a nuestras necesidades concretas. La entrada #0038 es directamente accesible por el código de operación #FF, pero en el Amstrad no tiene sentido usarlo pues provocaríamos graves interferencias en el servicio normal de interrupciones.

Existe tambien la posibilidad de desviar las interrupciones del sistema para nuestro uso. Para ello basta con modificar los dos Bytes en #0039 y #003A (con las interrupciones previamente deshabilitadas) o bien cambiar el código en el destino del salto apuntado en #0039 y 003A (con las interrupciones previamente deshabiitadas o bien cambiar el código en el destino del salto apuntado en #0038; pero esto supone mantener la ROM inferior permanentemente desactivada (en el primer caso) y renunciar al uso del firmware y de las diferentes cuestiones atendidas por el gestor de interrupciones (en ambos casos), por lo que esta técnica tendra que ser usada con precaución.

La explicación ofrecida debe ser suficiente para conocer el funcionamiento de la zona de restart a un nivel medio. Una descripción más exhaustiva de cada una de las entradas la podréis encontrar en las fichas del firmware de Amstrad Acción.

A partir del mes de setiembre Amstrad Acción continuará publicando las fichas del firmware

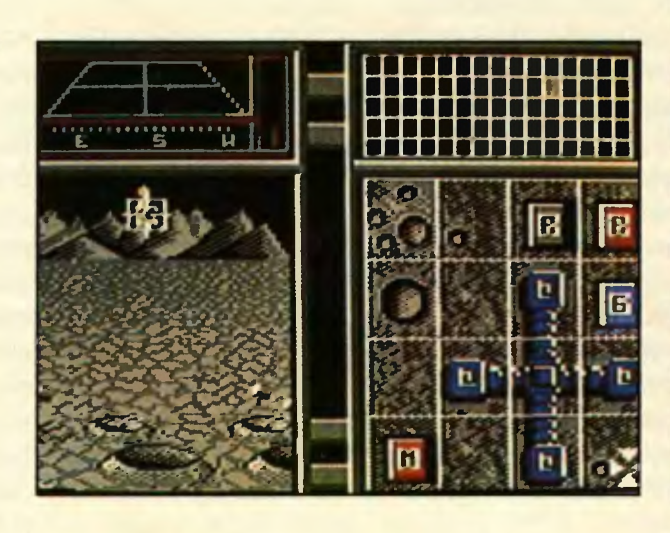
FIRE AND FORGET

FIRE AND FORGET es un nuevo programa de TITUS, la creadora de juegos como CRAZY CARS o el también novedoso OFF SHORE WARRIOR. Fire and Forget, evidentemente, destaca por sus tremendos gráficos, que alcanzan su máximo esplendor en las versiones ATARI ST y AMIGA. El juego, nos pone a los mandos de un vehículo un tanto peculiar: un todo terreno capaz de alcanzar grandes velocidades en cuyo techo se encuentra instalado un cañon de gran potencia. Principalmente hay que destacar la conducción de nuestro vehículo que se hace espectacular. A esto hay que añadir la emoción del combate contra nuestros eternos enemigos: los helicópteros y vehículos blindados enemigos. FIRE AND FORGET es bueno y será comentado próximamente para vosotros.
Disponible para ATARI ST, AMIGA, PC y AMSTRAD CPC.



CORPORATION

CORPORATION es el nuevo programa de los creadores de STAR RAIDERS II. Como muchos sabréis la empresa británica que venderá el juego es Electric Dreams. A su vez Proein la representa en España por lo que pronto es posible que tengamos fecha del futuro lanzamiento de Corporation en nuestro país.
CORPORATION es un juego que combina la estrategia y el arcade al 50%.
El juego te pone a los mandos de un equipo de robots llamados MRU con una única misión: minar el asteroide en el que te encuentras para recoger unos cristales preciosos. El tiempo será tu principal enemigo. Aparte de esto una segunda corporación está compitiendo contigo por lo que la lucha ya está garantizada. Tendrás que intentar comprar el mayor número de robots y comerciar para conseguir el dinero necesario.
CORPORATION pronto en nuestro ordenador.



CORPORATION estará disponible para Amstrad, Commodore, Spectrum y Atari ST

Lo que viene...

En setiembre



STREET FIGHTER
Cuando todavía está presente el éxito de algunos juegos en los que predomina el ambiente de la calle y las luchas callejeras, Street Fighter, resurge con fuerza.
Excelentes gráficos, buen movimiento y animación, ámplia variedad de decorados y, ¡cómo no!, de versiones.
Pronto disponible para Amstrad, Commodore, Spectrum, Atari ST y Amiga.



MICKEY MOUSE
Este pequeño y viejo conocido era el único que faltaba para la colección. La versión informática, a nuestro juicio, se ha trabajado tanto como ha sido posible. Sin embargo, y para no dar un mal juicio, esperaremos a setiembre para daros todos los detalles precisos.
MICKEY MOUSE estará disponible para Amstrad, C64, Spectrum, Atari ST y Amiga.



THE FURY
The Fury es un nuevo juego de la empresa británica Martech creadora tanto de los juegos más espectaculares como de los bodrios más repugnantes.
Creemos que este no es el caso de THE FURY aunque, para ser correctos en nuestras apreciaciones, lo dejaremos para después de las vacaciones.
Disponible en principio para Amstrad, Commodore y Spectrum.

REEDICIONES



THAI BOXING

DRO SOFT

Hace aproximadamente dieciséis meses que apareció este juego en el mercado inglés. Dro Soft lo reedita hoy dentro de un nuevo sello: The Micro Selection.

THAI BOXING fue comentado precisamente en el número 0 de Amstrad Acción y aunque aquél comentario fué más bien una batalla de las que cuenta el abuelo, lo cierto es que el juego está muy bien.

THAI BOXING es un deporte que combina los certeros y ágiles movimientos del karate con la fuerza bruta del boxeo.

El objetivo del juego, como es de imaginar, es castigar a nuestro adversario al máximo y dejarle K.O. en el menor tiempo posible.

Excelente relación calidad- precio.

JUMP JET

DRO SOFT



Jump jet fue junto con Fighter Pilot uno de los primeros simuladores de vuelo que aparecieron para el Amstrad CPC. Dro Soft lo pone de nuevo a la venta a un precio especial y encuadrado también dentro de la colección The Micro Selection.

En Jump Jet te encuentras a los mandos de uno de los Sea Harrier que forman parte de la dotación de un portaviones.

Despega verticalmente y combate en el aire por la supremacía aérea. □

IKARI WARRIORS

MCM

Elite siempre se ha distinguido por sus excelentes juegos. Ikari Warriors ha sido uno de los que alcanzó mayor éxito entre los usuarios de ordenadores domésticos.

El relanzamiento de este programa se ha producido al mismo tiempo en Inglaterra y en España, pero además, Ikari Warriors aparecía también para los ordenadores IBM PC y compatibles.

El argumento del juego es de sobra conocido por todos así que sólo queda recalcar el buen nivel de calidad del juego al que hay que añadir un elevadísimo indice de adicción. La acción es continua del principio al fin y pueden participar dos jugadores a la vez. □

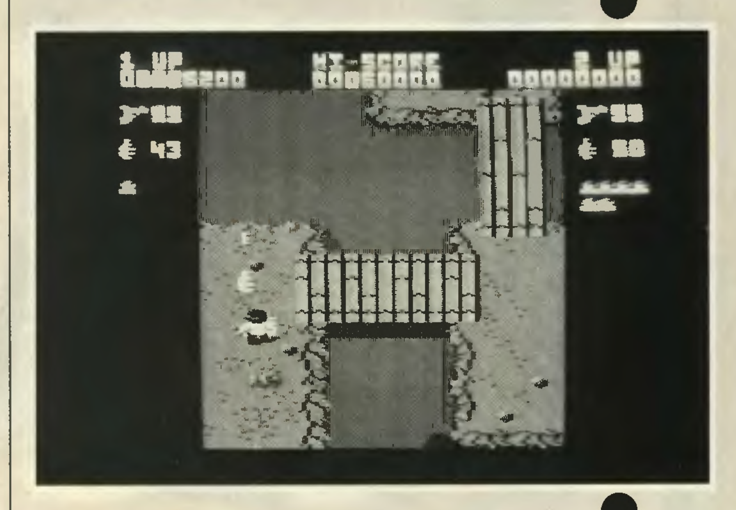
WAY OF THE EXPLODING FIST

DRO SOFT



Way of the Exploding Fist, uno de los mayores éxitos en Amstrad, se encuentra a la venta al precio de 499 ptas. Pertenece a la colección de Ricochet, compuesta mayormente por programas reeditados como Ghostbusters, Starquake, etc...

Es distribuído por Dro Soft.





SUMINISTROS INFORMATICOS
Calle San Vicente, 37-2-5
TEL. 96/ 175 05 53
46230 ALGINET - VALENCIA

DISTRIBUIMOS A TODO EL PAIS

CONSUMIBLES

Discos de 3" VGR (En cajita de plástico) 10 Unidades	4.200
Discos de 3" AMSOFT 10 Unidades	4.500
Discos de 3 1/2 Neutro (Sin marca) 10 Unidades	3.200
Discos de 3 1/2 SENTINEL de DC/DD, 10 Unidades	3.700
Discos de 5 1/4 Neutro (Sin marca) 10 Unidades por	800
Discos de 5 1/4 de DC/DD SENTINEL, 10 Unidades por	2.000

Para pedidos de grandes cantidades llamar y consultar

EL PC DE ATARI

PC ATARI: Procesador 8088, 512 Kb de RAM + 256 Kb de RAM de video. 1 Unidad de disco de 5 1/4 con 360 Kb
Placas gráficas HERCULES, MDA, CGA,y EGA.
Monitor MonocromoEGA en fosforo ambar.
Ratón incorporado.

TODO POR 134.000

ARCHIVADORES

Archivador para 100 Unidades de 5 1/4 por	3.500
Archivador para 50 Unidades de 3 1/2 por	3.200
Archivador para 50 Unidades de 5 1/4 por	2.900
Archivador SPACE para 40 Uni. de 5 1/4 por	4.100
Archivador SPACE para 30 Uni. de 3 1/2 por	3.900

IMPRESORAS

Panasonic KX-P1081, c.p.s. 120/25 80 col.	52.000
Star NL-10, c.p.s. 120/30 80 columnas	59.000
Newprint CPB-80, c.p.s. 135/20 80 col.	37.000
Fujitsu DX-2100, c.p.s. 220/44 80 col.	99.000
Newprint DP-180P, c.p.s. 180/35 136 col.	73.000

UNIDADES DE ALMACENAMIENTO

Unidad de 5 1/4 de 360 Kb para PC'S por	19.000
Unidad de 5 1/4 de 360 Kb para PC'S (Panasonic)	29.000
Unidad de 5 1/4 para Amstrad (6128,664) por	26.000
Disco Duro Tandon de 20 Mb con controlador por	62.000

APARTE DE LOS EJEMPLOS EXPUESTOS SERVIMOS TODO TIPO DE PRODUCTOS TALES COMO:

FILTROS DE PANTALLAS
TAPADERAS DE EQUIPOS
CABLES
EQUIPOS PC/AT (INVES, EPSON, TANDON)

COMMODORE

COMMODORE AMIGA 500 CON MONITOR CLOR A 1084	180.000
COMMODORE AMIGA 2000	260.000
Ampliación 2 Mb para AMIGA 500	92.000
Disco Duro de 20 Mb para AMIGA 2000	125.000

TODOS LOS ARTICULOS LLEVAN EL IVA INCLUIDO

TOMAMOS SUS PEDIDOS POR TELEFONO
(96) 175 05 53

ORDENADORES DE LA GAMA ATARI ST

520 ST por	77.000
1040 ST por	134.000
SM124 (Monitor de fósforo blanco)	33.000
SC1224 (Monitor de color)	67.000
SF314 (Unidad de lectura diskettes 3"5)	44.000
SH205 (Disco Duro de 20 Mb)	110.000
SMM804 (Impresora bidireccional 80 cps)	41.000

P1 (Paquete que incluye lo siguiente):
520 ST, SC1224 y SMM804 Todo por — 168.000

P2 (Paquete que incluye lo siguiente):
1040 ST, SM124, ATARI MODEM y Programa de comunicaciones — 187.000

P3 (Paquete que incluye lo siguiente):
1040 ST, SC1224, ATARI MODEM y Programa de comunicaciones — 220.000

CUPON DE PEDIDO POR CORREO A REMITIR A:

VGR Suministros Informaticos. C/ San Vicente, 37-2-5.
46230 - Alginet (Valencia)

NOMBRE APELLIDOS

DIRECCION

POBLACION/PROVINCIA

Deseo que me remitan los siguientes articulos: PRECIO

GASTOS ENVIO (Solo consumibles y archivadores): 200

TOTAL

☐ CON TALON (A NOMBRE DE VGR SuministrosInformaticos)

☐ CONTRA REEMBOLSO

CRAZY CARS

Si, si, todos sabemos que las mujeres siempre tienen razón, y cuando mi mujer me dijo que el vivir en las afueras nos iba a traer problemas algo en mi interior notaba que estaba en lo cierto. De todas formas, un poco por llevarla la contraria y un poco por no hacerle siempre caso, compramos aquella casita rodeada de jardines y a solo unos 100 km. de donde trabajo, no se puede pedir todo en esta vida.

Así que cuando el primer día de trabajo después de las vacaciones tuve que levantarme a las 5 de la mañana empecé a maldecirme por lo estúpido que había sido. No sólo tenía que recorrer un largo camino, sino que tenía que llegar a la hora justa (mi jefe no perdona la falta de puntualidad). En estos momentos en lo único en que puedo confiar es en los 400 caballos del motor de mi coche (demasiado caro para mi gusto) y en mi innata habilidad al volante, sin más dilaciones, abro la puerta del coche, acciono el contacto y oigo el reconfortante ronroneo del motor. Pisar el acelerador y el chirriar de las ruedas es todo uno. Al ir acercándome a la ciudad veo los rascacielos, los grandes puentes, los monumentos.

De veras, viendo la magnífica e impresionante pantalla de presentación se le cae a uno la baba, un Ferrari GTO de un color rojo vivo haciendo un giro cerrado sobre una desértica carretera.

No hay que llevarse a engaño, el argumento es bonito, se nos presenta como un alucinante arcade simulador de conducción y en realidad el juego no está mal pero presenta algunos puntos negros que conviene aclarar.

Se queda corto en cuanto a dificultad, con ello no quiero decir que tendría que ser imposible, pero el simple hecho de correr por una carretera solitaria sin que ningún coche aparezca es aburrido. Aunque no es del todo cierto, de vez en cuando aparece algún bólido que nos ameniza el asunto, pero es insuficiente.

Al probar un juego de éste tipo lo que nos gusta oir es un buen sonido del motor, el chirriar de los neumáticos a ser posible una musiquilla que le acompañe pero en esta ocasión más que sonido parece que un abejorro histérico se nos mete en la oreja perforándonos el tímpano sin compasión.

No perdamos la esperanza, hay más cosas a considerar.

Los gráficos son correctos, buena definición y gran colorido.

Movimiento de velocidad bueno dando una gran sensación de realismo, es bastante agradable ver botar al coche en los cambios de rasante. El cambio de marchas es automático, viene bien para la gente que no sea un maestro pero le resta realismo a la mecánica del juego.

En definitiva un programa de los que se nota que está realizado con gusto y esmero, pero que en algunos campos se queda corto. De todas las formas creemos que la casa Titus de Software promete bastante, espero no equivocarme. □

Si bien el sonido del motor no es lo mejor, aún hay más cosas a considerar. Gráficos correctos, buena sensación de velocidad, efectos de bote del coche sobre el suelo muy logrados y, para los no duchos, cambio de marchas automático.





MINDSTONE

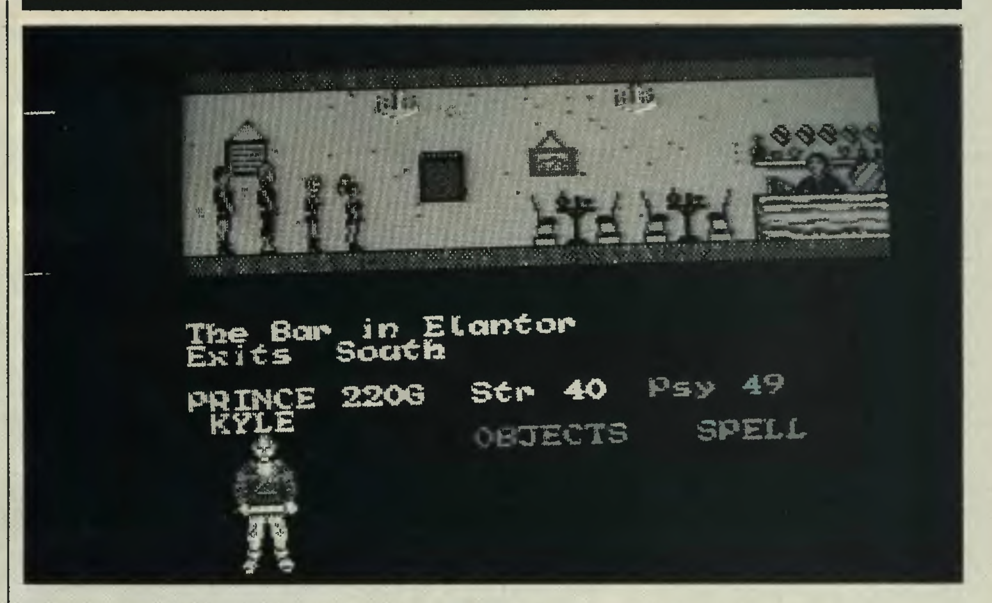
MINDSTONE es algo parecido a una mala copia de los ya legendarios Tir Na Nog o Dun Darach, juegos, que hoy por hoy, pueden considerarse técnicamente perfectos. Si bien este juego tiene personalidad propia no goza de demasiadas cualidades.

Cuando probé por primera vez éste juego, lo que más me llamo la atención fue su título, Mindstone. Esto tiene su explicación ya que una traducción un poco (bastante) libre del inglés nos da el significado de piedra del pensamiento o tal vez piedra filosofal (de la cual se creía , en la Edad Media, que cambiaba el metal corriente en oro).

Al ir cargándose el juego, la primera impresión que se tiene es la de que se trata de una vídeoaventura tipo Knight-Lore o parecida, pero no van tampoco por ahí los tiros.

De todas formas, este juego de la famosa compañía The Edge (creadora de muchos de los mejores programas para Amstrad) se ha hecho esperar demasiado. Aunque es un programa que acaba de llegar a España, según se incluye en la presentación, data, nada menos, que de 1986, creo que todos coincidimos en que se han hecho de rogar bastante para que se decidiesen a traerlo. Pero bueno, el caso es que ya está en nuestras manos y podemos pasar a contar un poco lo que es la historia del juego.

Nos situamos en la época de la oscuridad, era de alquimistas, bárbaros, druidas, castillos encantados, etc..., y en mitad de toda esta situación nos encontramos nosotros, perdón, nuestro grupo ya que la misión encomendada sólo puede ser alcanzada y acabada en equipo, concretamente por sus cuatro miembros.



La verdad es que éste pequeño ejército es de una constitución bastante heterogénea, más bien se diría que se han reunido los mejores elementos del país.

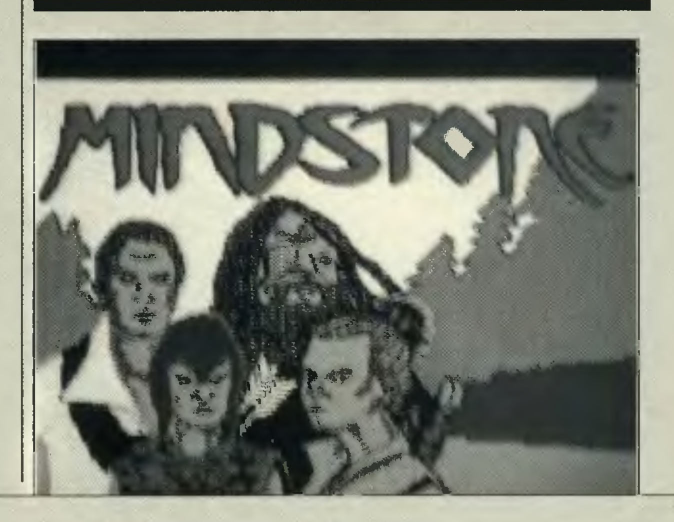
Está con nosotros el Príncipe Kyle, perteneciente a la casa real y posible aspirante al trono aunque primero deberá demostrar su valía como aventurero y luchador.

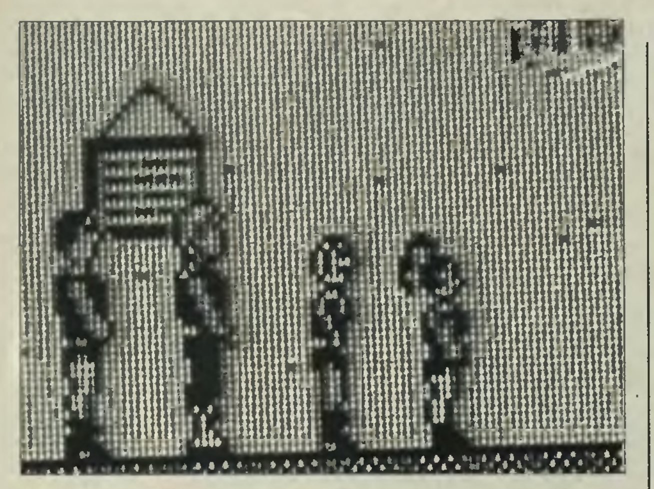
Para proteger el grupo, está con nosotros Merel el bárbaro, un ejemplar impresionante, una verdadera montaña de músculos, dotado de una extraordinaria astucia y curtido desde hace mucho tiempo en todo tipo de batallas y avatares.

Quin, el pequeño habitante de los bosques del norte del cual se dice que lo que le falta de altura le sobra de coraje y valor, gran conocedor del terreno y rastreador nos será muy útil como guía.

Y por fin, la nota de belleza y sensibilidad femenina en el grupo, Taima la amazona, no os llevéis a engaño, debajo de esas preciosas formas late un corazón de acero puro.

Todos nuestros personajes están dotados, aparte de una innegable fuerza física, de un increíble poder mágico, el cual podrán ir aumen-





tando a medida que avanzan por el terreno, comerciando o luchando con todo aquel que se acerque.

¿ Cual puede ser el objetivo de su misión?, sólo Dios lo sabe, el secreto rodea a este grupo del cual todo el mundo se aparta. Parece como si un aura protectora les rodeara haciendo de sus pensamientos y expresiones algo inescrutable para los pobres mortales que se crucen en su camino.

Bueno en realidad el juego está muy en la línea de juegos tan famosos (y difíciles) como eran el Tir Na Nog o el Dun Darach. Pero las diferencias son obvias, mientras que en los anteriores se tiraba más al aspecto vídeoaventura con movimiento, en éste los gráficos son estáticos hasta el momento en que les ordenes algo. A partir de ahí los personajes se moverán para acatar tus órdenes.

Respecto al tamaño y el color de los gráficos, pienso que podían haberse superado, por ejemplo, hacer los personajes un poco más grandes y dotarles de algo más de colorido, pues resultan unos tonos bastante lóbregos. La música no existe.

El manejo se realiza con mandatos o iconos que aparecerán debajo de los gráficos, puedes optar por el joystick o teclado, personalmente prefiero el primero, la lista de acciones es bastante extensa e incluye todas las órdenes propias de éste tipo de juegos; comprar, matar, lanzar hechizos, correr, escavar...

En conclusión, un juego difícil que requerirá gran paciencia e inteligencia aparte de un mapa para recorrer los territorios del programa.

LA HISTORIA

Tras la época de las grandes lluvias, el pueblo Khun se asentó en una vasta extensión de territorio de las grandes llanuras, en donde, después de un gran esfuerzo colectivo consiguió establecerse y prosperar gracias a las fértiles tierras y a la abundancia de caza que proporcionaba un extenso bosque próximo a las montañas nevadas.

Con el transcurrir de los años, el pueblo Khun alcanzó un gran poderío, e incluso era respetado por todas las tribus de los territorios cercanos. Como de costumbre, aproximándose la época invernal, los guerreros del pueblo Khun se dirigen a la Montaña sagrada con el fin de hacer ofrendas al Dios Irkal, guardián de su pueblo.

Cerca de la Montaña Sagrada sufren un brutal ataque de los Bárbaros Krull, una salvaje tribu procedente del Este que había sembrado el terror en todos los territorios por los que habían pasado.

Son pocos los guerreros supervivientes después de la salvaje lucha; los que sobrevivieron pudieron llegar y avisar con tiempo al poblado del imninente peligro que se cernía.

Ante tal aviso, el mermado pueblo Khun se vió obligado a marchar hacia las inhóspitas tierras del Norte, donde sobrevivieron con grandes dificultades en un ambiente de rencor y resignación.

Los ancianos enseñaron y entrenaron durante años a los jóvenes en el difícil arte de la lucha. De entre todos destacó un joven guerrero llamado ATROG. Después de largas horas de decisión, fue el elegido para la venganza de su pueblo frente a los bárbaros Krull, y a la vez, recuperar las Sagradas Piedras que fueron entregadas por los Dioses al pueblo Khun para su custodia y veneración.

Ha llegado el momento de completar la venganza, su duro entrenamiento no habrá sido en vano.

El hacha es nuestra arma indispensable aunque no partiremos con ella desde el principio del juego sino que la conseguiremos al pasar la primera fase. Cuando tengamos el hacha debemos utilizarla bien ya que no siempre la tendremos a nuestra disposición. Para conseguirlo deberemos asestar un certero golpe en el cuello a



mos utilizarla bien ya que no siempre la tendremos a nuestra disposición. Para conseguirlo deberemos asestar un certero golpe en el cuello a nuestros enemigos.

Deberás aprender artes de guerra y evitar la lucha cuerpo a cuerpo.

EL JUEGO

El juego consta de tres fases: el poblado, el bosque y la fortaleza. Todas irán cargando secuencialmente a medida que vayamos avanzando.

Atrog tiene un suave scroll arriba-abajo y derecha-izquierda. Igualmente nuestro protagonista podrá moverse hacia arriba, abajo, izquierda, derecha y hacia sus respectivas diagonales. Podrá defenderse a puñetazos, patadas, golpes en el cuello y a base de hachazos.

En cuanto al manejo de nuestro protagonista podremos utilizar tanto el joystick como el teclado.

CONCURSO ATROG

Si has comprado el juego aún tienes una posibilidad de ganar algo más porque todos los poseedores de cualquier versión original de ATROG van a participar en el sorteo de un viaje a LONDRES para dos personas de cuatro días de duración con todos los gastos pagados (viaje y régimen de pensión completa). Durante la estancia en Londres los afortunados ganadores visitarán a las compañias más importantes de creacción de videojuegos. El sorteo será ante notario el día 1 de Diciembre de 1988 y el viaje se realizará durante los días 15, 16, 17 y 18 de diciembre.







PACKS

SPORT 88

PROEIN



SPORT 88 es un paquete de cuatro juegos con una característica general: todos simulan algún tipo de deporte.

Los cuatro juegos a los que hacemos referencia son Winter Sports, Two on Two, Sailing y Rugby.

En cuanto a los deportes como podéis apreciar son variados e interesantes: deportes de invierno (ski), baloncesto, vela y rugby.

El precio también es uno de los factores a destacar: 1295 ptas. para la versión en cinta que será la única que saldrá a la venta.

SPORT 88 aparecerá a la venta en versiones Amstrad, Commodore y Spectrum, si bien en la de Commodore el juego Tour de France sustituirá a Winter Sports.

Excelente relación calidad/precio. □

6-PAK





6 • PAK contiene un total de seis juegos grabados en dos cassettes. Los títulos de los programas son de sobra conocidos. Además, todos se consideran grandes éxitos en el mundo de los vídeo-juegos domésticos. Incluso cinco de ellos son versiones de auténticos video-juegos de salón.

Los programas de los que consta el Pack son los siguientes: Ghosts' n Goblins, Escape from Singe's Castle, Paperboy, The Living Daylights, Enduro Racer y por último Dragon's Lair.

Dos de ellos, Ghosts´n Goblins y Paperboy, son de Elite. The Living Daylights es de Domark. Dragon's Lair y Escape from Singe's Castle pertenecen a Software Projects y Enduro Racer a Activision.

Los temas al igual que los programas ya son seguramente conocidos de sobra por todos vosotros por lo que no creemos adecuado realizar ninguna aclaración al respecto.

Lo que sí queremos dejar claro es la calidad de todos y cada uno de los juegos que componen 6 PAK.

Temas variados, acción continua, adicción exagerada... es algo por lo que siempre se han distinguido...

En cuanto al precio del Pack la versión en cinta (no sabemos si saldrá otra en disco) tendrá un precio de venta al público de 1.200 ptas., iva incluido.

□

COLECCIÓN DE

EXITOS DINAMIC



Ultimamente los packs o paquetes con varios juegos editados con anterioridad, se están poniendo de moda. Dinamic nunca se ha quedado atrás.

EXITOS DINAMIC es un paquete de dos cintas que contienen en total ocho juegos (cuatro en cada cinta, dos por cada cara).

En la versión Amstrad los juegos son: Abu Simbel Profanation, Camelot Warriors, Phantomas, Nonamed, Dustin, Army Moves, Game Over y Don Quijote.

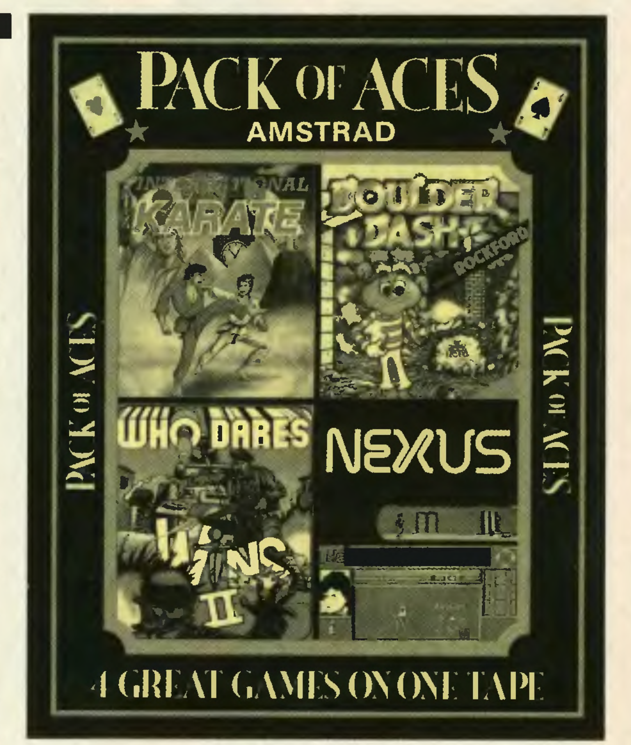
En cuanto a la presentación puede decirse que no tiene tacha, es elegante y atractiva. El manual con las instrucciones de todos los programas es completo y claro.

EXITOS DINAMIC está disponible en versiones para Amstrad, MSX y Spectrum aunque en el caso de MSX, Game Over y Don Quijote son sustituidos por Rocky y Arquímedes XXI.

Suponemos que el precio de este pack seguirá la política que se viene manteniendo hasta la fecha, o sea, más programas por bastante menos dinero.

PACK OF ACES

DRO SOFT



PACK OF ACES nos brinda la posibilidad de conseguir cuatro estupendos juegos a un, también, estupendo precio.

Pero prescindiendo del precio, lo que más nos agrada es la variedad y la calidad de los cuatro programas que componen el pack. Estos son: International Karate, Boulder Dash, Nexus y Who Dares Wins II.

Como véis los juegos son todos de reconocido prestigio y en su día fueron tan bien aceptados como disfrutados.

La variedad de temas puede influir a la hora de realizar una compra de un pack. Con éste está asegurada ya que prácticamente disponemos, dentro de lo que llamamos arcade, de cuatro tipos de juego diferentes. Por una parte International Karate nos sumerge en un sinfin de combates con adversarios expertos y peligrosos. Who Dares Wins II fué uno de los programas que más joysticks destrozó cuando apareció en Inglaterra. Su adicción es exagerada y su dificultad bastante alta.

Boulder Dash es todo lo contrario a los anteriores. Como ellos es un arcade pero no hay duda de que es mucho más reposado y por supuesto clásico.

Nexus sigue un poco la línea de Boulder Dash en cuanto a la acción pero la estrategia evidencia el verdadero discurrir del juego.

Como conclusión final un sobresaliente para PACK OF ACES.

STARRING CHARLIE CHAPLIN™

Aunque es costumbre entre nosotros, los periodistas dedicados a las publicaciones informáticas a no tener ideas preconcebidas sobre los programas anunciados por las casas y que más tarde o más temprano y a veces por los caminos más insospechados nos llega, lo cierto es que al oir los primeros rumores y más tarde la notificación oficial de la existencia del susodicho juego no pudimos resistir la tentación y caímos en el mal vicio de prejuzgar. Pensábamos que se trataba del típico arcade de eliminar enemigos a tortazo limpio, pero cual no sería nuestra sorpresa al observar que...Hollywood, años 20, Charlie Chaplin está realizando una nueva película. En el auge de su carrera, nuestro querido vagabundo sabe que si su nuevo film resulta un fracaso toda la crítica se cebará sobre él. Charlie odia a esos críticos de salón que con sólo unas palabras dadas en la dirección adecuada pueden dar al traste con los esfuerzos de un grupo de personas que se han sacrificado durante mucho tiempo para sacar a la calle un producto que creen digno.

Mientras que el departamento de repartos busca a los actores adecuados para la adjudicación de los personajes, Charlie se pasa todo el día en el plató preparando escenario tras escenario con la meticulosidad que le caracteriza.

Todo está preparado, el argumento listo, pero como todo buen director siempre se deja una parte importante de la trama a la improvisación.

La improvisación es signo de brillantez y agilidad mental.

Y en este punto es donde empieza el juego.

¡Por fin! El programa que tantos de nosotros estábamos esperando se encuentra listo para la venta.

STARRING

CHARLIE CHAPLIN

Dejamos aparte las consabidas opciones para teclado o palanca y entramos directamente en el juego.

Primer escenario.

Tras consultar el guión ves el título de la película, El Inmigrante, muy apropiado, aparecen los costes del rodaje, hay que amortizarlos. En el decorado hay 3 actores, Charlie, la chica de sus sueños, y el policía.

El escenario es la cubierta de un barco. Deberías rodar la escena correspondiente.

Segundo escenario.

Charlie parte en busca de su gran amor pero sólo encuentra problemas. Tendrás que enfrentarte a un borracho y a un policía. Intenta que la escena sea entretenida.

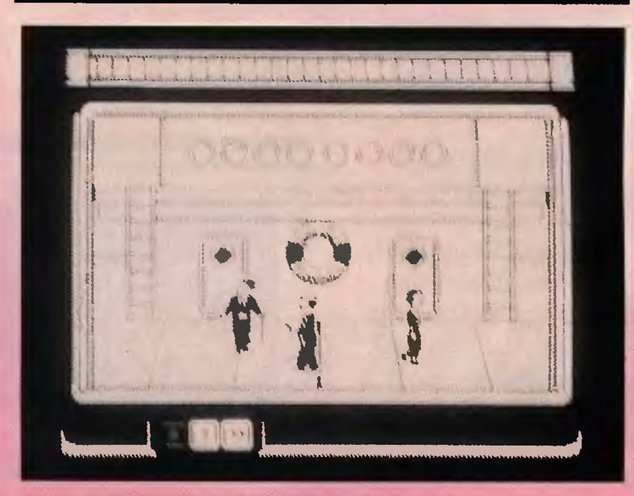
Tercer escenario.

El esperado reencuentro, pero ten cuidado, aparecerá un rival que tratará de hacerte la vida imposible y además por si fuera poco quiere llevarse a tu chica.

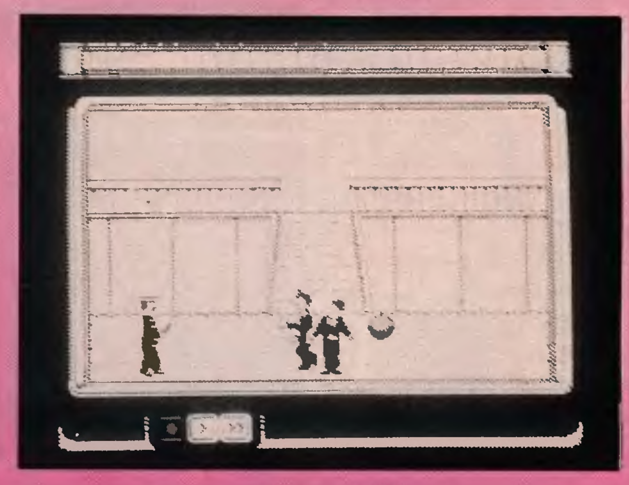
Una vez concluido el rodaje, tendremos en nuestro poder todos los instrumentos necesarios para editar la película. Podemos rodar otra vez las escenas, pasarlas a velocidad normal, rápida, parar, corregir, etc...

Cuando termines y des por bueno tu trabajo lo llevarás a la sala de proyección donde toda la crítica estará acechando como los buitres sobre la carroña.

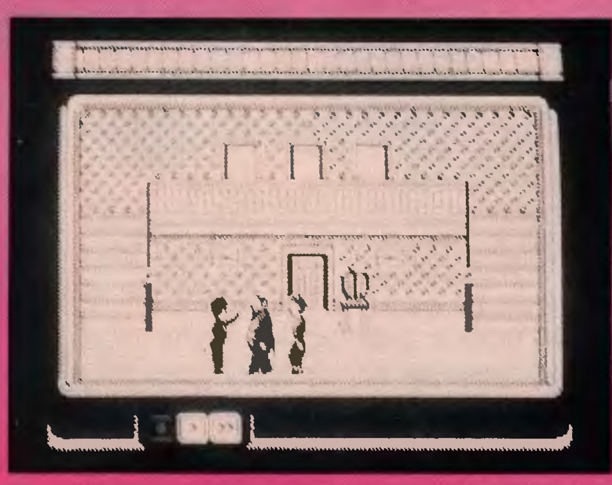
Si la recaudación es buena entonces el film será un verdadero éxito, si por el contrario hay una mala crítica, lo mejor será que te dediques a la poesía.



Escena 1ª



Escena 2ª



Escena 3ª



Los gráficos nos dan la impresión de estar realizando de verdad una película muda, con una buena resolución cumplen a la perfección su cometido.

La pena de este programa es el sonido, se hecha de menos esa música de fondo del piano ambientando las escenas pero siendo justos, la musiquilla que suena entre escena y escena es de lo más divertida.

Pero el punto fuerte de este juego es su originalidad y argumento. En estos tiempos es raro encontrar programas que presenten alguna innovación. Un buen trabajo de los chicos de U.S. Gold.

Gráficos	**8**
Sonido	**7**
Adicción	**8**
Originalidad	**10**

DAN DARE II

Dan Dare II o la revancha de Mekon es una muy bien lograda segunda parte del juego que vimos rondando por aquí hace ya casi dos años.
Sin duda los programadores, con esta nueva versión, se han superado en todos los aspectos, hasta en el de la dificultad.

Cuando Dan Dare liberó a su compañero de las garras del más peligroso bandido estelar de todos los tiempos, Mekon, poco imaginaba lo que iba a desencadenar.

La sed de venganza alimentada por el odio que Mekon sentía hacia nuestro héroe, Dan Dare, estimuló su ya de por sí susperdesarrollado cerebro para estudiar su novísima arma: los Supertreens.

Los Supertreens son los supersoldados, lo más nuevo de la ingeniería genética de los científicos del planeta Madre.

Pero esta vez, Mekon quiere ir más lejos, no sólo desea matar a Dan Dare sino que también planea arrasar por completo el planeta Tierra para usar su agua, producto difícil de encontrar en el universo y que es fuente de energía para la raza de Mekon.

Los Supertreens son transportados a través de varios años luz en una gigantesca nave comandada por Mekon en persona quien no quiere perderse la oportunidad de quitarse la espina clavada por nuestro héroe anteriormente.

Tras 2 años en los cuales la Tierra ha vivido en paz ignorantes de la amenaza que se cierne sobre ellos, aparece en los grandes telescopios terrestres el gigantesco cuerpo de los Supertreens.

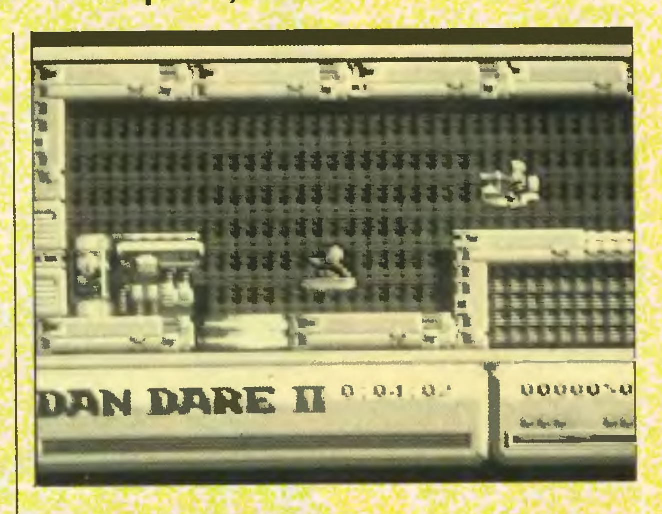
No hace falta mucho tiempo para identificarlo, el objeto del diseño de la nave obedece a un solo deseo, la guerra y la total destrucción. La flota terrestre nada puede hacer para evitar lo que es obvio.

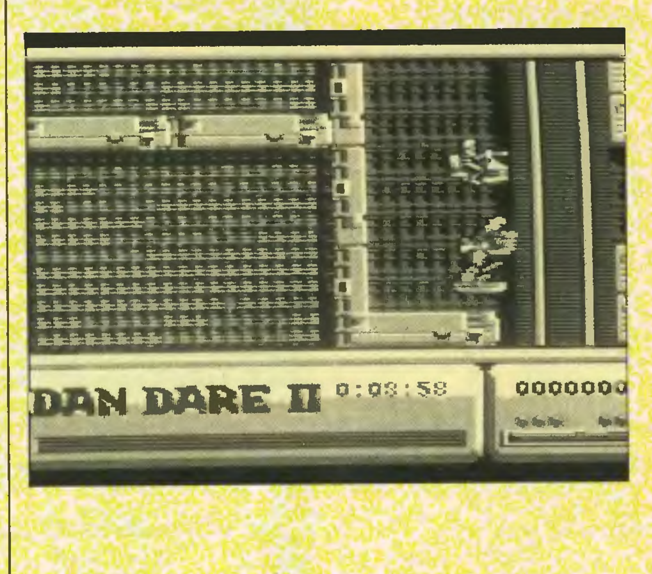
Es misión de un sólo hombre el introducirse en él y destruir la amenaza.

Tras esta introducción vamos a describir el programa que salvo el objetivo final del juego (acabarlo) nada tiene que ver ni envidiar a su primera parte.

Nuestro protagonista en esta ocasión ha pensado que es malo para su salud el andar mucho y para recorrer los laberínticos pasillos que componen el mapa del juego dispone de una especie de moto volante con un laser frontal que le permite librarse de los molestos guardianes que pululan por las habitaciones y pasillos.

El movimiento de la moto está muy logrado pese a que en las primeras partidas cueste hacerse a él debido a la inercia de la moto que, no se para inmediatamente, sino que recorre una pequeña distancia antes de detenerse.





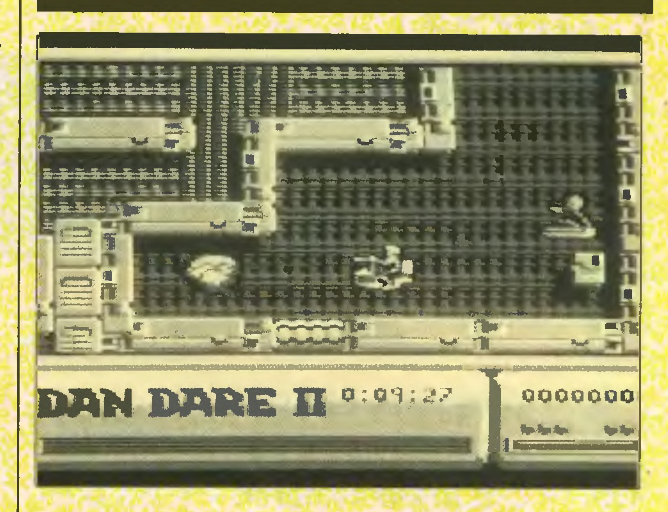
En el aspecto referente a los gráficos hay que reseñar que las 2 pantallas de presentación que posee son sencillamente preciosas. Los muñecos, objetos, puertas y demás así como el decorado de fondo se ha realizado en modo 2, por lo que la resolución pasa a segundo plano, sin dejar por ello de ser magnífica y prima el colorido con predilección por el azul para resaltar las partes móviles.

Es de agradecer que los programadores hayan introducido pequeñas ayudas tales como mayor capacidad de disparo, etc...

El sonido se reduce a los efectos de explosiones, choques, disparos y demás sin haber una música de fondo.

Un consejo, no te fíes de nada, en cualquier sitio puede aparecer una puerta secreta o algo que te traslade a nuevas habitaciones en las que matar enemigos o encontrar la clave para acabar el juego.

En definitiva un programa que no te dará descanso alguno pero que te proporcionará uno de los mejores momentos delante de tu ordenador. □



TEN EN CUENTA QUE ...



La mecánica del juego es muy sencilla. Hay que eliminar a todos los Supertreens para poder pasar de nivel.

Lo primero que tienes que hacer es buscar en el mapa la localización del generador de campos, dispararle y destruirlo.

Inmediatamente después busca a un Supertreens y mátalo, a partir de ahí, el reloj comenzará a contar el tiempo, éste es distinto en cada zona de la nave.

Deberás matar a todos para salir de la fase.

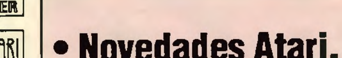
Para destruir a uno de ellos, entra en la pantalla y no le dispares a él directamente, dispara a la maquinaria que suele estar a su lado. Con un poco de práctica no te será difícil.

Cuando acabes con todos, te diriges a la pantalla de paso y te introduces entre las puertas (han de estar cerradas), al ponerse el contador a cero estallará la parte izquierda y podrás abrirte camino al siguiente nivel.






Lo que veremos en setiembre en ...



- **Novedades Atari.**
- **ATARI ST: un PC casi perfecto.**
- **Qué ATARI comprar.**
- **La música y Atari.**
- **Diseño. La familia Cyber.**
- **Autoedición con Timeworks.**
- **MEGA ST4: 4 megas de memoria RAM.**
- **JUEGOS. Lo último.**
- **Y mucho más**



JUEGOS. Lo último

Terramex, Red October, Futbol Internacional, Iznogoud, HMS Cobra, Sapiens, Manhattan Dealers, Grand Prix 500 c.c., Crazy Cars, Mach 3, Mission, GoldRunner II, Foundation's Waste, Leatherneck, Carrier Command, Deflektor, Warlock's Quest, Gunship, Space Racer, North Star, Mickey Mouse, Storm Trooper, Rim Runner, Overlander, Fire and Forget, Street Fighter y muchos más.





Novedades Atari

Desde las unidades de 3'5 y 5'25 pulgadas hasta las pantallas gigantes Megavision ST especialmente diseñadas para la autoedición pasando por los últimos programas lanzados al mercado.




ATARI ST: un PC casi perfecto

Comprar un ST es casi como comprar un PC, por muy difícil que parezca.

PC-DITTO, un emulador que se compone exclusivamente de software, puede lograr el milagro. Con el podemos asegurar una compatibilidad del orden del 85%, lo cual aumenta extraordinariamente la versatilidad de la máquina. ATARI USER lo ha probado y ha conseguido trabajar perfectamente con programas como DBASE III PLUS, ABILITY, MULTIPLAN, QUICKBASIC, FLOW CHARTING II, PROFESSIONAL WRITE II, etc.

Lo comentamos con todo detalle y os ofrecemos una extensa lista de programas que trabajan perfectamente.




Qué ATARI comprar

Dentro de la gama ST existen varios modelos con características muy especiales. Cada uno de ellos está destinado a un grupo de usuarios muy definido. Cada uno, es capaz de desarrollar un tipo de trabajo, independientemente de que con todos se pueda trabajar con un tipo determinado de aplicaciones.




La música y Atari

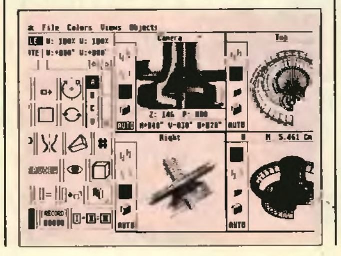
Todos sabemos de las excelencias musicales de los Atari. En este articulo haremos relación de un buen número de programas dedicados por entero a la creacción, a la composición, de música.

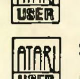


Diseño. La familia Cyber

Dentro del campo del diseño el ST tiene mucho que decir. La familia de programas CYBER, muchos de los cuales salen ahora al mercado, cubren perfectamente todos o casi todos los campos que puedan quedar integrados bajo lo que llamamos diseño.

Dentro de la gama CYBER tenemos CYBER SCULPT, THE CYBER STUDIO, CYBER VCR, CARTOON DESIGN DISK, VIDEO TITLING DESIGN DISK, CYBER PAINT 2.0 Y SPECTRUM 512, entre otros.






Autoedición: Timeworks

La autoedición está revolucionando el mundo de la fotocomposición y de las artes gráficas.

TIMEWORKS es un programa que nos va a permitir poner en práctica todo aquello que siempre deseamos hacer pero nunca pudimos, pasando por encima todos los procesos que hasta hace unos meses eran necesarios para obtener un resultado satisfactorio.




MEGA ST4: 4 MB de RAM

El modelo más alto de la gama es una estupenda "bestia" con 4 MB de memoria RAM y un corazón de toro llamado BLITTER.

El MEGA ST4 es sin duda el ordenador más profesional de todos los ST y el más indicado para realizar trabajos de Autoedición.

ATARI USER

EXBASIC, Extension Gráfica



José Manuel Vidal

Si algo se echaba de menos en el PCW, era la posibilidad de dibujar con él desde basic. Para amortiguar este fallo de los programadores de Locomotiv Software, aparecieron en el mercado algunas extensiones gráficas, la mayoría ellas tienen la función de simplificar las largas cadenas de escape necesarias para conseguir efectos tan sencillos en otros ordenadores como son los borrados de pantalla, o la función 'locate', amen de la definición de ventanas, etc., pero otras llegan más allá como la EXTENSION GRAFICA EXBASIC de Nabitchi Computing, esta extensión no es un Basic nuevo, mantiene todas las ventajas que han hecho del Mallard Basic un poderoso lenguaje tal como los ficheros indexados, Jetsam, etc., tan solo se añade unas rutinas nuevas que en verdad se echaban de menos.

¿Qué nos ofrece esta extensión que no tiene nuestro Basic Normal?

- *Una extremada simplificación de las cadenas de escape*
- *Las rutinas gráficas Circle, Plot, Draw, Paper.*
- *Opciones como cargar y salvar pantallas.*
- *Distintos tamaños de letra en pantalla y la posibilidad de girar los caracteres, 90, 180, 270 y 360 grados.*

La presentación del programa no la han dejado de lado, ha sido muy cuidada. Se acompaña de varias demostraciones así como de un fichero salvado en Ascii, conteniendo la sintaxis de todas las órdenes así como un breve comentario de ellas.

La síntasix de las órdenes no podía ser más sencilla, todas comienzan con un PRINT seguida de una apertura de comillas, un corchete y la orden deseada, luego se cierran comillas.

Para conseguir un CLS, antes teníamos que teclear PRINT CHR$(27) + "E" + CHR$(27) + "H", ahora basta con teclear PRINT "[CLS" y así con el resto de las opciones.

La carga del programa, tampoco podía ser más simple, desde el CP/M tecleamos EXBASIC y el programa carga solo, si en el disco de seguridad no se encontrase en el Mallard Basic, el propio programa nos pedirá que le indiquemos la unidad en la que éste se encuentra, pudiendo ser esta la M:, la A: o la B:, en caso de confusión, se puede volver al CP/M con la opción X.

En definitiva podemos concluir diciendo que estamos ante una gran utilidad para los usuarios del Amstrad PCW, que echan de menos algunas opciones en su Basic, pero que no quieren perder ninguna de las ventajas que tenían.

```
Exbasic-80  BASIC with Extras   Version 1.02A
(c) Copyright 1986  Nabitchi Computing.
All rights reserved

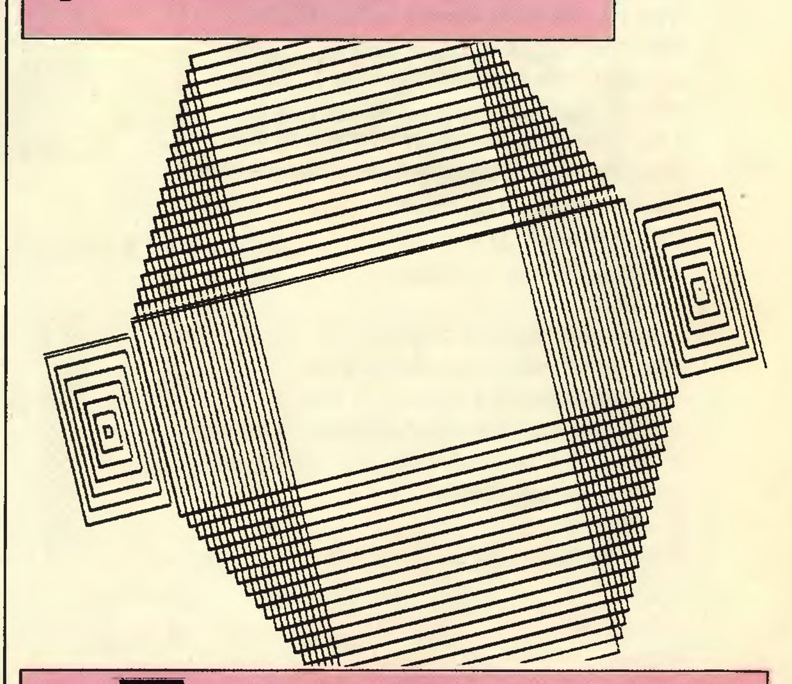
I Cannot find your  Mallard Basic  on this  disc!
Please can you tell me which disc drive it is in?
by typing the following;

A....if in drive A
B....if in drive B
M....if in memory drive
X....to exit back to CPM/PLUS

?
Mallard-80  BASIC with Jetsam   Version 1.29
(c) Copyright 1984  Locomotive Software Ltd
All rights reserved

27500 free bytes

Ok
```





```
Can I Have Text & Letters Of Any Size?
Can I Have Text & Letters Anyway
You Now Can With This Program!
Break The Program And See/Use Sub 5000
VARIABLES USED;-
 DIRECTION)=D ie 0=0° 1=90° 2=180° 3=270° 4=360°
 SIZE)=Q2 ie 0=NORMAL 50t=Very Large
 TEXT)=L$ ie L$=YOUR TEXT HERE
 ROW & COL) R=ROW C=COL. ie R=0-30 C=0-89

LARGE LETTER PROGRAM

EXBASIC BETTER THAN THE
```

BEYOND THE ICE PALACE



Por fin, nos ha llegado la última creación de Elite, tras el Thundercats y el Buggy Boy aparece Beyond The Ice Palace, un título bastante prometedor y que traerá cola.
No divagues más, vamos a entrar de lleno en la leyenda "Mas allá del Palacio del hielo y hacia el norte". Cuenta la historia de una tierra mística, plagada de estrañas criaturas. Es una tierra de fantasía y magia, duendes y espíritus, de dioses y diablos. Personajes de leyenda recorren los infinitos y yermos páramos donde nada crece excepto la maldad. Un olor fétido invade el aire, da naúseas el respirarlo, por ello no encontrarás nada normal a estas baldías y solitarias tierras.
Recientemente se ha producido un desequilibrio entre las fuerzas del bien y el mal. No sabemos por qué razón las huestes del diablo han quemado los bosques, destruyendo las casas y las vidas de los sencillos leñadores. Los designios del Oscuro son inescrutables.
Pero el hombre no se rinde, hay que defender la tierra a toda costa.
Por ello una noche se celebró una reunión entre los ancianos y los espíritus sabios de los bosques. Tras largas discusiones se tomó la siguiente decisión: no tenemos otra opción, hay que elegir a un persona que sea capaz de devolver el equilibrio entre las fuerzas en litigio, alguien fuerte, temerario, rubio, veloz... en resumen, tú.
Después de presentarte "voluntario", bendicieron una flecha sagrada que convocaría al gran espíritu y la lanzaron al aire, tras ellal empezaste a caminar no muy convencido de si llegarás a tomar las uvas en casa.
Andas mucho, estás cansado pero llegas, la entrada es un pequeño foso a la izquierda, coges las armas, algo te dice que la mejor de ellas es la flecha por su velocidad y potencia.
El camino es duro, tras caer en el pozo



encontrarás al típico habitante de las cavernas, el murciélago vampiro (un leve toque y será fatal). Corre y dispara, mata a los ogros, pero no tardes, ellos también destrozan. Sigues el único recorrido posible, adelante, no puedes retroceder ni descansar. Te darás de bruces con las abejas asesinas, de piel muy dura, harán falta varios impactos y paciencia para acabar con ellos. Al final te encontrarás con el terrible dragón al que destrozarás tras arduo combate y todo esto, sólo en la primera parte, ¡ ánimo ! te quedan otras dos.
En cada nueva fase tendrás más enemigos por conocer y destruir, escaleras, plataformas, budas sentados, ogros gigantes y algunos que no menciono porque si no se perdería la emoción. Al final de las partes encontrarás al guardián de la siguiente, como ya he mencionado el primero es un dragón, el segundo es una tímida viejecita (cuidado) y el tercero es la abeja madre, la más dura de todos.
En el aspecto técnico, como buen juego de Elite, todo es bueno, los gráficos están en mode 0 de pantalla, pero la resolución conseguida es lo mejor de lo mejor, el color ni que decir tiene que es todo un espectáculo para los ojos. Unos colores claros, definidos, vistosos lo convierten en uno de los juegos mejor realizados del año.
El sonido, aunque carece de música, es magnífico, las explosiones, proximidad del enemigo, pisadas, tu propia muerte, da la sensación de que hubiera una orquesta dentro del ordenador.
El movimiento es rápido, muy rápido, sobre todo el de tus enemigos, la capacidad del personaje es la normal en estos juegos, arriba, abajo, salto, subir escaleras, etc...
Las explosiones son espectaculares, variedad de escenarios, armas, enemigos, dificultad, color, le dan una personalidad especial.

Las vidas son insuficientes, menos mal que contamos con la ayuda de los espíritus sabios del bosque.





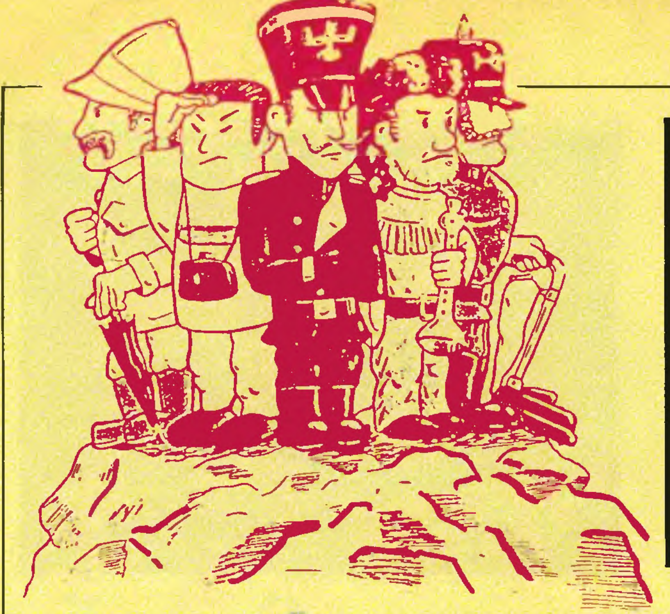
En cuanto a la dificultad, qué os vamos a decir, es un juego de Elite, pensad en los predecesores y deducid vosotros mismos.

Un consejo, las armas que cogéis, no son acumulativas, se utiliza la última que se ha tomado, no por conseguir más se dispone más.

GRÁFICOS 9
SONIDO 8
DIFICULTAD 9
ADICCIÓN 10

CARGADOR CINTA ORIGINAL

```
1 '**************************************************************************
2 '***                                                                     ***
3 '***                     BEYOND THE ICE PALACE                           ***
4 '***                                                                     ***
5 '***            Andoni Etxebarria Anuncibay para AMSTRAD ACCION          ***
6 '***                                                                     ***
7 '**************************************************************************
9 |TAPE:' Esta linea es opcional, si tieneis un CPC-464 omitirla.
10 MODE 1:LOCATE 8,10:PRINT "Invulnerable a todo (S/N)"
20 a$=UPPER$(INKEY$):IF a$="S" THEN 40
30 IF a$="N" THEN RUN"!" ELSE 20
40 m=&80
50 READ a$:IF a$="S" THEN 80
60 POKE m,VAL("&"+a$):m=m+1:GOTO 50
70 DATA 3E,C9,32,D3,0E,C3,00,01,S
80 MEMORY &7FFF:LOAD"":POKE &8076,&80:POKE &8077,0:CALL &8000
100 '************************************************************************
101 '***                                                                   ***
102 '***           Invulnerable a los ataques : POKE &0ED3,&C9             ***
103 '***                                                                   ***
104 '************************************************************************
```



TERRAMEX

El profesor Albert Eyestrain ha hecho un descubrimiento que lejos de causar pánico ha logrado todo lo contrario: causar risa.
Un meteorito, según sus teorías, chocará contra la tierra en un plazo máximo de 20 años.
La comunidad científica lo acusó de fraude, de perturbador de la paz pública y poco después lo expulsó del colegio de inventores.
Pero... todos estaban equivocados y el meteorito está a punto de chocar contra la tierra. ¡¡Encuentralo!!

Como todo científico medio loco que se precie, al profesor Albert Eyestrain (inventor de la famosa cuchara con agujeros), llevó a cabo un descubrimiento que hizo morirse de risa a la mitad de la humanidad, un meteorito de grandes proporciones se estrellaría contra la Tierra en un plazo máximo de 20 años.

Como suele ser corriente en estos casos, toda la comunidad científica negó (por supuesto) que eso pudiese ocurrir ya que se pensaba entonces que los meteoritos rara vez entraban en el sistema solar y sobre todo del tamaño necesario para ocasionar una catástrofe de semejantes proporciones.

Se le acusó de ser un fraude, un perturbador de la paz pública, siendo un poco más adelante excluído del colegio de inventores, del cual era socio fundador.

Todavía se recuerdan las últimas palabras que dijo en público antes de desaparecer: "El tiempo demostrará que tengo razón, cuando el pánico os invada y me busquéis intentando que os diga la solución, sólo tendréis un modo, hay una fórmula escrita por mí que os descubrirá dónde me hallo, os resultará difícil encontrarme".



Bien, han pasado más de 19 años y la profecía del profesor Albert se ha revelado como cierta, lo único que sabemos es que él solamente conoce la solución. Aunque todos los grandes cerebros de la Tierra están trabajando con la ayuda de los mejores ordenadores del mundo, siempre acaban sus investigaciones en punto muerto. No hay forma posible de lograr una solución en un plazo tan breve.

En fin, lo único que podemos hacer es confiar en las habilidades de los mejores exploradores de la Tierra:

Sir Wilbur Fortisque-Smith, educado en la férrea disciplina inglesa, amante del peligro y antiguo soldado del Imperio Británico.

Wu Pong, japonés y un verdadero maestro en las artes marciales. Considera



la muerte como el más alto honor que se pueda recibir.

Big John Caine, gigantesco luchador americano que bebe alcóhol como si de agua se tratase sin que por ello aparezca en su cara el menor atisbo de sonrisa.

Herr Hans Krusche, el metódico y puntual alemán, descendiente de la más rancia nobleza prusiana.

Por último Henri Beaucamp, el bigotudo y estilizado francés que avanza hacia el peligro a los sones de la Marsellesa.

Al fin, el departamento de inteligencia ha dado con él.

La última información recibida es que ha sido visto en una cordillera, donde todo estará en contra vuestra, aves prehistóricas, lluvia ácida, serpientes venenosas y un enjambre de mutantes creados por Eyestrain.

Tu misión consiste en encontrar a Eyestrain y seguir sus instrucciones para proporcionarle las partes de un deflector de asteroides.

Al describir lo que es el aspecto técnico del juego debemos hacer referencia sin duda alguna a los gráficos dotados de un gran realismo y colorido reflejan perfectamente la personalidad del juego. Unos personajes de lo más simpático que en ocasiones se negarán rotundamente a seguir tus instrucciones y que más de una vez te darán algún quebradero de cabeza.

Hay muchos y variados objetos a los que tendrás que sacar el máximo rendimiento sabiendo usarlos en el momento oportuno para poder alardear de haber acabado esta aventura de Teque Software.

El movimiento es muy completo, se puede saltar, volar, escalar, etc... pero sólo cuando la situación lo requiera.

En el aspecto sonoro, una musiquilla bastante agradable nos introduce en Terramex, por lo demás en el juego se limita a los típicos sonidos de caídas golpes, recogida de objetos, etc...

Terramex es en general un juego en el que tendréis que usar una buena dosis de lógica y de manejo del joystick para avanzar en él. Esperamos que los programadores de Teque Software sigan con ésta buena manera de hacer juegos.

ZAFIRO

GRÁFICOS	7
SONIDO	7
MOVIMIENTO	7
ACCIÓN	8
ADICCIÓN	9





"Sea cual sea nuestro protagonista existe una forma de saber en todo momento cual es el objeto que necesitamos. Para ello será suficiente con presionar la T y le obligaremos a pensar.

Respecto al cargador, este es un juego que quedaría desvalorizado si se jugara con él. Se puede acabar perfectamente sin tener vidas infinitas."



GOTHIK

¿Qué personas más idóneas para realizar una misión tan dura y peligrosa que una parejita de vikingos?, Olga y Olaf son sus nombres, ambos muy parecidos y semejantes a dos gorilas rubios. Pero, su misión, ¿ resultará tan complicada para tener que contar con estos valiosos elementos?, puede ser, pero no vamos a adelantar acontecimientos, todo llegará. Ya lo dijo el jefe del pequeño grupo de resistencia cuando abandonasteis el Drakkar: no tendréis tiempo para pensar, sólo para actuar.

Pero la historia viene de antiguo, la verdad es que se vivía bastante bien con el viejo druida Harinaxx. Desde que el nuevo jefe le raptó y lo encerró en el castillo el pueblo no ha hecho mas que sufrir. Lo peor de todo es que la fortaleza se la hizo construir a la gente de la villa, fueron tiempos de pobreza. Subís por la playa y allí está, su negra silueta se recorta en el acantilado. Nunca hasta entonces os había invadido el miedo, sólo el nerviosismo, pero a partir de ahora os empezaréis a arrepentir de haber venido.

El armero de la tribu les ha proporcionado tres armas, unos pequeños proyectiles de fuego griego, unas balas de goma y un arco con flechas, según él tendrán bastante, yo no soy de la misma opinión, cuando juguéis comprenderéis el por qué.

Atraviesas la puerta del castillo, bajas unas escaleras y te plantas en los sótanos dispuesto a todo. Como eres todo un caballero, has dejado que Olga se quede fuera, mala elección, lo mejor es trabajar en equipo, pero así son las cosas, culpa de la buena educación.



A partir de ahora estás solo. Solamente cuentas contigo mismo y no hay modo de retroceder.

El juego nos recuerda mucho a otro que ya hace algún tiempo hizo furor tanto en las máquinas como en los ordenadores personales, el Gauntlet, pero a diferencia de éste aquí tenemos un objetivo, hay que recuperar las seis partes del druida y sus ropas, el jefe tiene una poderosa magia, será bastante complicado el volver a recomponer al pobre Harinaxx. Cada pedazo está dentro de una cámara secreta custodiada por un poderoso demonio. En primer lugar, en la mayoría de los programas de este tipo solamente te limitas a disparar como un loco y evitar que todo aquello que se moviese, siguiera haciéndolo. Aquí tienes disparos limitados, no te asustes, no hay tantos enemigos como en otros juegos, lo que sí has de tener en cuenta es que debes usar el disparo adecuado en el momento oportuno.

A medida que avances a través de las torres encontrarás varias pociones que pueden ser recogidas. Las de larga duración te servirán durante un minuto aproximadamente. Cuidado algunas son útiles, otras no harán más que molestarte. Os vamos a enumerar algunas, no todas por razones de espacio, las tres primeras las tenéis nada mas salir y que sólo debéis recargarlas cuando se vayan acabando son:

Fuego: abrir paredes, desintegrar obstáculos.

Flechas: se usan contra los enemigos en solitario.

Balas: contra grandes acumulaciones ya que rebotan y no se destruyen.

Otra que os llamará la atención es Jericho que con sus míticas trompetas derribarás todas las murallas, Speed (sin comentarios) Clone, te proporciona un hermano gemelo para tu protección y hay algunos detalles más que te dejamos para

El armero de la tribu os proporciona tres tipos de armas, pequeños proyectiles de fuego griego, balas de goma y un arco con flechas

que los averigues por tí mismo. No todo son ventajas, habrá pócimas que eliminen todas las anteriores etc..

A lo largo del juego encontrarás otros objetos, oro, comida, un carcaj... cuya utilidad tendrás que ir averiguando poco a poco.

Respecto a los personajes que pululan por los pasadizos, la verdad que no son muchos, gorilas gigantes, ojos que andan y alguno más que se me olvidará.

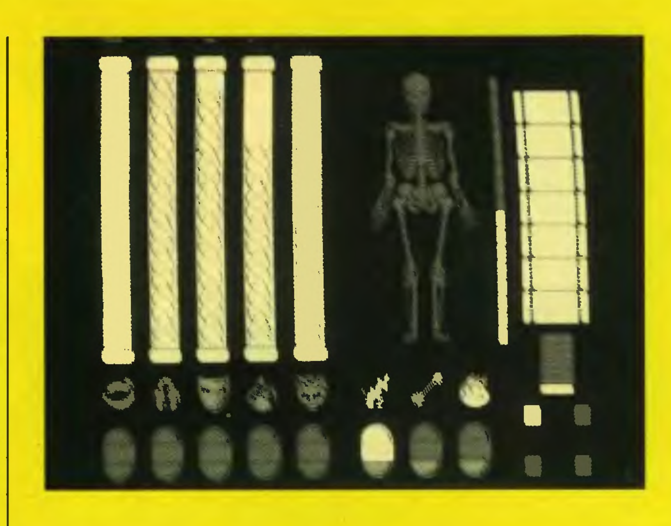
Tienes la posibilidad, a medida que avanza el juego, de ver la pantalla de estatus donde también se puede graduar la intensidad de los proyectiles de fuego, cambiar las armas, escoger las posibilidades que se te ofrecen y observar la puntuación concedida por la máquina.

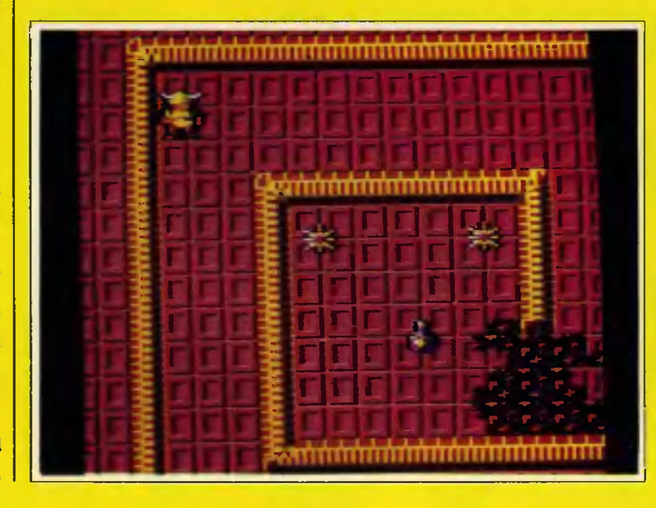
Los gráficos no son nada del otro mundo, cumplen su objetivo a la perfección, con colorido (mode 0) y buena respuesta a los mandos.

La pena es que no haya alguna melodía o musiquilla que nos relaje mientras se juega, el sonido se limita al ruido de las explosiones, movimiento, impactos, rebotes y poca cosa más, eso sí, están bastante logrados.

La dificultad de juego no es excesivamente alta, prima la inteligencia de saber lo que hacer en el momento justo, sobre la velocidad y buen hacer del joystick.

En fin, un programa muy en la línea de Firebird, calidad entre media y alta y un extenso mapeado. Recomendable.

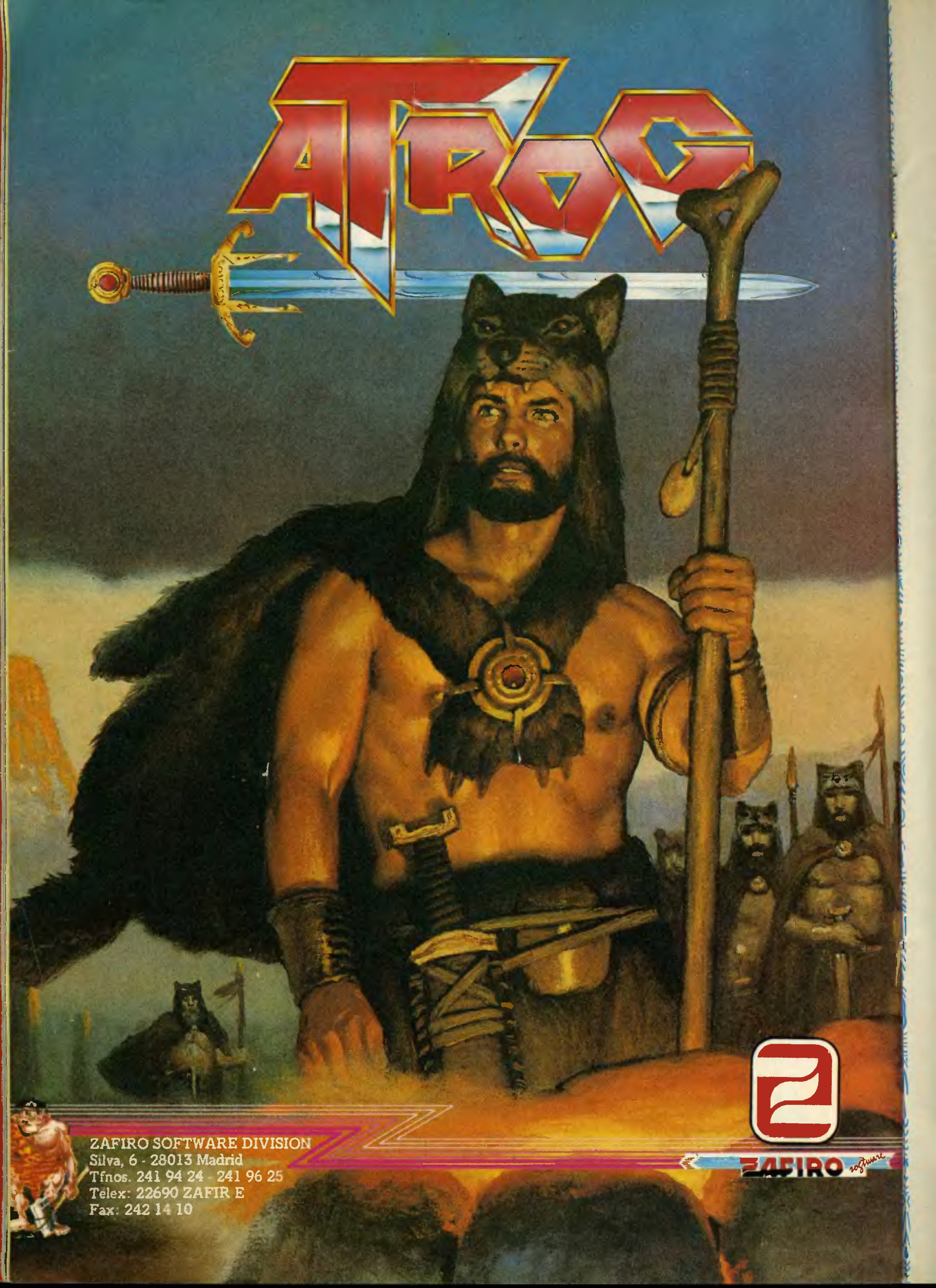




GRÁFICOS 8
SONIDO 7
ADICCIÓN 8
DIFICULTAD 8
MOVIMIENTO 8

CARGADOR VERSION CINTA ORIGINAL

```
1 ' POKES PARA GOTHIK
2 ' ANDONI ETXEBARRIA ANUNCIBAY para AMSTRAD ACCION
9 :TAPE
10 MODE 1:LOCATE 10,10:PRINT "FACILITAR JUEGO (S/N)"
20 A$=UPPER$(INKEY$)
25 IF A$="S" OR A$="N" THEN 30 ELSE 20
30 SYMBOL AFTER 237:SYMBOL 239,150,215,213,245,181,183,150,0:SYMBOL 240,138,138,170,170,170,250,82,0:SYMBOL 241,206,238,168,172,200,
174,174,0:SYMBOL 242,74,170,170,142,170,170,74,0:SYMBOL 243,76,174,170,170,236,170,170,0
40 SYMBOL 244,78,174,136,76,40,174,78,0:SYMBOL 245,0,1,0,0,0,0,0,0:SYMBOL 246,228,234,74,74,78,74,74,0:SYMBOL 247,196,234,170,170,17
4,234,202,0:SYMBOL 248,128,64,64,128,128,0,128,0:SYMBOL 249,160,161,224,192,224,160,160,0
50 SYMBOL 250,68,170,170,168,170,170,68,0:SYMBOL 251,200,232,168,200,168,238,206,0:SYMBOL 252,128,64,0,192,64,64,128,0:SYMBOL 253,16
4,181,181,189,173,173,164,0:SYMBOL 254,76,174,170,170,234,174,172,0:SYMBOL 255,132,138,138,138,138,234,228,0
60 SYMBOL 238,14,14,4,4,4,4,4,0:SYMBOL 237,64,160,160,160,160,160,64,0
70 MEMORY &3DFF:MODE 1:BORDER 0
80 LOCATE 17,2:PAPER 3:PEN 2:PRINT" GOTHIK "
90 M=&AF00:WINDOW#1,15,27,10,10:WINDOW#2,15,27,13,13
100 READ B$:IF B$="SS" THEN 120
110 POKE M,VAL("&"+b$):M=M+1:GOTO 100
120 IF A$="S" THEN LOAD"!GOTHIK1":POKE &3E70,&C3:POKE &3E71,0:POKE &3E72,&AF:CALL &3E00
130 IF A$="N" THEN CALL &AF00
140 DATA 32,46,0D,14,E5,F5,23,7E,FE,3B,20,09,23,7E,FE,3E
150 DATA 20,03,F1,E1,E9,21,32,46,22,70,3E,3E,0D,32,72,3E
160 DATA 3E,CD,32,3A,01,21,2E,AF,22,3B,01,F1,E1,E9,E5,21
170 DATA 39,AF,22,92,01,E1,C3,48,01,3E,C9,32,0B,70,32,72
180 DATA 6F,32,53,92,32,53,92,C3,AB,61,00,00,00,00,00,SS
```



ATROG
ZAFIRO SOFTWARE DIVISION
Silva, 6 - 28013 Madrid
Tfnos. 241 94 24 - 241 96 25
Telex: 22690 ZAFIR E
Fax: 242 14 10
ZAFIRO software

Lo que veremos en setiembre en ...

SOFTWARE en ACCION

- Novedades Amstrad, Commodore, Amiga, Spectrum, MSX, PC y Macintosh.
- Arcades de salón.
- Mapas.
- Pokes.
- Autoedición con Mac.
- PC: protecciones y virus.
- JUEGOS. Lo último. Sobre 100.
- Y mucho más...



AFTER BURNER, un éxito entre los arcades de salón.

Novedades Amstrad, Commodore, Amiga, Spectrum, MSX, PC y Macintosh

Todo lo nuevo para los modelos mencionados, tanto en software como en hardware.

Arcades de salón

Un estudio sobre las últimas máquinas que se encuentran en los salones de juego. Reconocidos éxitos, muchos de los cuales están ya, o estarán muy pronto, disponibles para ordenador.

Mapas

No vamos a decir cuales pero sí que por lo menos van a corresponder a juegos de última novedad.

Pokes

Los últimos juegos irán convenientemente acompañados de sus respectivos cargadores, para que jugar sea un poco más fácil.

Autoedición con Mac

Macintosh es un ordenador profesional, pero también existe un modelo apto para el aprendizaje, para la educación, cuyo precio, sobre todo para el estudiante, es mucho más accesible que el de los modelos superiores.

La autoedición es un hecho en todos los modelos, incluso en el pequeño ED. En este artículo haremos un estudio sobre un tema tan importante como es el de la edición electrónica y daremos precios de las configuraciones y los programas más importantes existentes para Macintosh.

PC: protecciones y virus

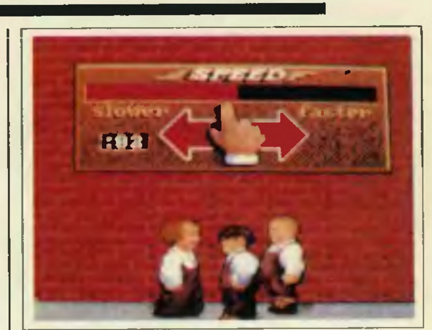
Uno de nuestros expertos colaboradores ha realizado un artículo realmente magistral sobre el tema de las protecciones en PC. Conoce todo lo relacionado con la criptografía, los tipos de protecciones y la forma de realizar las tuyas propias.

El otro tema es aún noticia y aunque se van encontrando antídotos todavía se producen gravosos desastres. Protege tu sistema.

JUEGOS. Lo último. Sobre 100

El plato fuerte de **Software en Acción** es sin duda el tema de los juegos. Las últimas novedades para Amstrad, Commodore, Commodore Amiga, Spectrum, MSX, PC y Macintosh.

Aproximadamente en este número 100 juegos con sus correspondientes comentarios.



THE THREE STOOGES



ROCKET RANGER

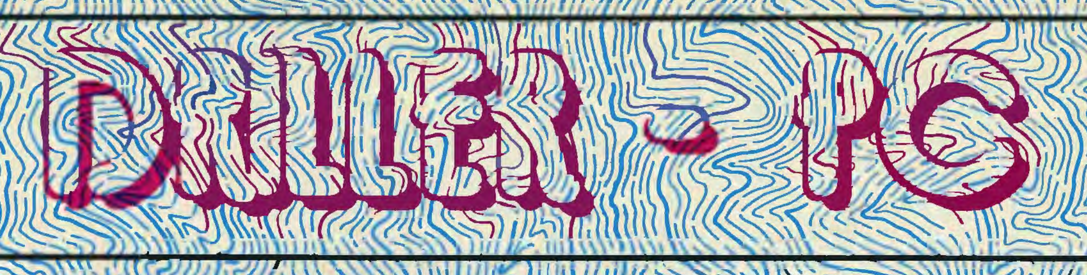


OFF SHORE WARRIOR


ATROG


ZAFIRO software

ZAFIRO
ZAFIRO ZAFIRO

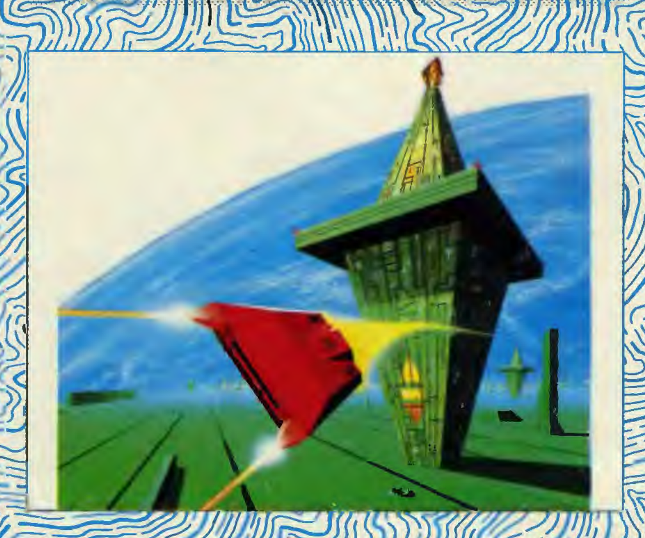




Tengo que reconocer que siempre me han gustado los juegos como ELITE, o el STARGLIDER, juegos en los que encuentras de todo, inteligencia, reflejos, argumento, movilidad, gráficos y, quizás lo más importante, libertad para crear situaciones nuevas, no limitándote sobre un escenario a machacar al infeliz marciano de turno.

Quizá os preguntéis que a qué viene todo ésto, pues a que hemos recibido el último programa de Incentive Software: DRILLER. Hace algunos números os lo anticipábamos, hoy, llega a nuestra redacción precedido por unas inmejorables críticas de la prensa especializada británica. Aun así no hechemos las campanas al vuelo y vamos a introducirnos en el argumento del juego...

..., El desastre era iminente, si Mitral estallaba barrería por completo la vida sobre la superficie de Evath.



Todo comenzó hace muchos años, la Tierra estaba esquilmada, los recursos minerales y agrícolas se estaban acabando como consecuencia de la carrera armamentística, todo el dinero se invertía en ella. Tras largos periodos de lucha, algunos científicos lograron lanzar sondas para buscar nuevos planetas donde pudiera aposentarse la humanidad. Cuando ya el proyecto estaba olvidado, llegó el mensaje de una de las sondas, se había encontrado una estrella de tamaño aproximado al del Sol, pero eso no era todo, un planeta del sistema era capaz de sustentar vida humana. Con un radio más pequeño que el de la Tierra, era perfecto, no tenía vida animal y apenas vegetal, era justo lo que se necesitaba.

Pero esta maravilla tenía un pequeño problema, estaba demasiado lejos, incluso a la máxima velocidad de las naves más avanzadas se tardaría un mínimo de cien años en llegar, demasiado tiempo para una tripulación o una pequeña colonia.

Los grandes científicos se reunieron para tratar de solventar el problema, lo cierto es que en el actual estado de los viajes espaciales no se podía hacer mucho, pero se llegó a una solución de compromiso. Durante

...tú eres el más entrenado para la misión y para situarte a los mandos de un módulo de excavación. Los últimos informes recibidos indican que en alguna parte de la superficie hay una nave de reconocimiento aéreo que podrás utilizar. Cuentas con exactamente 4 horas para dar por finalizada la misión.

algunos años atrás se había desarrollado la tecnología de la hibernación, congelando embriones humanos bajo el cuidado de una pequeña tripulación de mantenimiento, pero hasta ese momento no se había tenido la oportunidad de ponerla en práctica. Ahora, había llegado el momento.

Los años de viaje transcurrieron, pasaron varias generaciones hasta llegar a su destino.

Al principio fue difícil desarrollar una civilización infantil, pero a medida que crecieron, construyeron una comunidad. En estas condiciones se creó una casta de dirigentes, los Elders, estaba formada por los más antiguos colonizadores. Al ir muriendo, nuevas personas iban sustituyéndoles. El pueblo protestó, los sustitutos también habían nacido en Evath y, realmente, todos tenían los mismos derechos para ser Elders. Se produjo entonces una rebelión y tras sangrientas batallas, los Elders fueron reducidos y exiliados a uno de los continentes vacíos. El pueblo los llamaba despectivamente Ketars.

Se me olvidaba comentaros un detalle, la fuente de energía de Evath, era los cristales de Rubycon, que son producidos al mezclar las propiedades de un extraño mineral y la naturaleza de los rayos del Sol de Evath, Vasculan. Fue como el descubrimiento del petróleo o de la energía atómica en la Tierra. Pero como la naturaleza humana es la misma esté donde esté, la explotación sin límites de los recursos llegó casi hasta su agotamiento. Por los pelos y gracias a la casualidad se consiguió fabricarlos y adaptarlos a múltiples usos.

Mientras tanto, los ketars abandonaron el planeta y se instalaron en una de las dos lunas, Mitral y Tricuspid, concretamente a la primera.

Para llenar el vacío de poder creado apareció en Evath una especie de ejército, La Liga, mediante la cual se regulaba la justicia y se mantenía la paz. Dentro de esta Liga existía y existe un cuerpo especial, un cuerpo de élite dotado del material más moderno.

Fue en esta época cuando empezaron a surgir los problemas. En Mitral, los Ketars llegaban a un desequilibrio, al no contar con las modernas técnicas de minería y una organización, toparon con unas bolsas de un gas muy inestable. Al tratar de controlarlo sólo empeoraron la situación. Tuvieron que volver a Evath. El desastre era inminente, si Mitral estallaba barrería por completo toda la vida sobre la superficie de Evath.

¡Vaya panorama! tu eres el más entrenado para la misión y para situarte a los mandos de un módulo de excavación. Los últimos informes recibidos indican que en alguna parte de la superficie de Mitral hay una nave de reconocimiento aéreo que podrás utilizar. Cuentas con exactamente 4 horas para acabar la misión. El mapa consta de 18 partes, cada parte tiene una fuga de gas que debes tapar con una torre de perforación eliminando así el gas sobrante.

Tu nivel de energía dependerá de los cristales que encuentres en unos edificios de almacenaje. Enemigos no hay muchos, se reducen a 2, las torres de defensa y los vigilantes aéreos, cuidado con ellos.

La versión que hemos probado es en un PC, con 4 colores y puedo aseguraros que es uno de los mejores programas que he visto últimamente.

Los gráficos tienen perspectiva, fondo, detalles, realmente es como si estuvieras dentro del todo terreno o del avión. No es un juego en el que haya que controlar infinitas teclas, son pocas y muy asequibles.

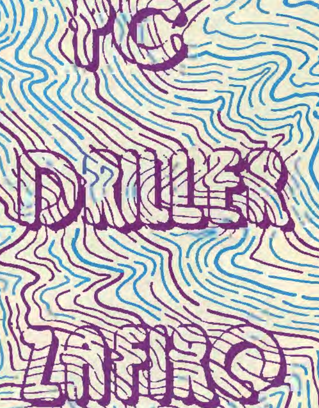
El sonido, inmejorable, dentro de las limitaciones del PC es impresionante.

Somos incapaces de imaginarnos cómo será este juego en las versiones para ATARI o AMIGA, llegará a unas cotas insospechadas.



Gráficos	**9**
Sonido	**9**
Adicción	**10**
Originalidad	**9**
Movimiento	**10**





Si deseas pilotar una avioneta deportiva y olvidarte de las dificultades del manejo, Gee Bee es tu programa. Excelente sensación de velocidad y fácil control.



Gee Bee AIR RALLY

Y a es hora de que estos jóvenes intrépidos y sus máquinas voladoras surquen los cielos una vez más.

En efecto, la célebre Cartwright Cup está en juego, y los pilotos más rápidos y audaces del mundo se han dado cita para celebrar la más estrepitosa carrera aeronáutica de todos los tiempos.

Este maravilloso espectáculo se desarrolla en los años treinta, en la ficción, y tendrás que pilotar el Gee Bee, un avión especialmente construido para la competición y apodado el "féretro volador".

El Gee Bee era el avión más rápido de los años treinta, unos 400 Km. por hora de velocidad punta. Pero no era el más bonito, decian que se parecia a una carretilla con alas. Sin embargo, como era rápido como el rayo, los pilotos más bragados se dieron cuenta de que podian ganar carreras con el. Otros, con menos suerte, y con el aparato más peligroso del mundo que haya surcado los cielos, dejaron sus vidas en el intento.

¿Podrás ganar la gran disputa del Cartwright Cup? ¿Serás capaz de controlar este monstruo aeronautico a más de 160 km. por hora?

Esta carrera no es para los miedosos, ni para los prudentes, pero si quieres hacer el vuelo más apasionante de tu vida tendrás que completar cuatro circuitos en ocho niveles de juego, acumulando puntos en los recorridos. Cada nivel es más difícil que el anterior y el cuarto circuito de cada nivel es una prueba especial. Deberás de pinchar globos y realizar una prueba de slalom.

Cada piloto tiene dos oportunidades para concluir cada circuito en un límite de tiempo determinado.

Como conclusión sólo podemos decir que Gee Bee Air Rally es un buen juego si bien el nivel de dificultad es también elevado. Los gráficos están trabajados pero es el movimiento de nuestro pequeño avión lo que más destaca en este programa. Buen nivel de adicción.



PROEIN PASA A LA OFENSIVA

Según se nos ha comentado, a partir de setiembre comenzarán los lanzamientos de los programas correspondientes a las nuevas empresas que han cedido los derechos de distribución a la firma madrileña

Proein comenzará a distribuir en exclusiva en nuestro país a la compañia inglesa **Entertainment Software.** Dicha compañía ha cedido los derechos de distribución de las casas de software TITUS, ANCO, MICRODEAL y ELECTRA.
Entre los primeros lanzamientos que se llevarán a cabo en setiembre se encuentran los programas **Crazy Cars, Maniax** y **Strip Poker II Plus.** Aparte de estos tres títulos Proein lanzará, también en setiembre, **Supersky** en versiones para Amstrad, Commodore Atari y PC's. Las versiones para Spectrum y Amiga estarán listas en Navidades.
Quad, para Amstrad cassette y disco exclusivamente.
Space Racer para Atari, PC y Amiga.
Manhattan Dealers para Atari, Amiga y PC.
Por último los juegos **Sapiens, Grand Prix 500 c.c., Mach3** y **Mission** estarán también disponibles para Atari por estas fechas. Todos estos programas podréis encontrarlos en setiembre en las publicaciones AMSTRAD ACCION y SOFTWARE EN ACCION-ATARI USER.





Novedades PROEIN

Amigos míos, una vez más hemos de descubrirnos ante las últimas novedades de, probablemente, una de las mejores casas de software del mundo. Nos estamos refiriendo a LORICIELS, los maestros franceses del soft.

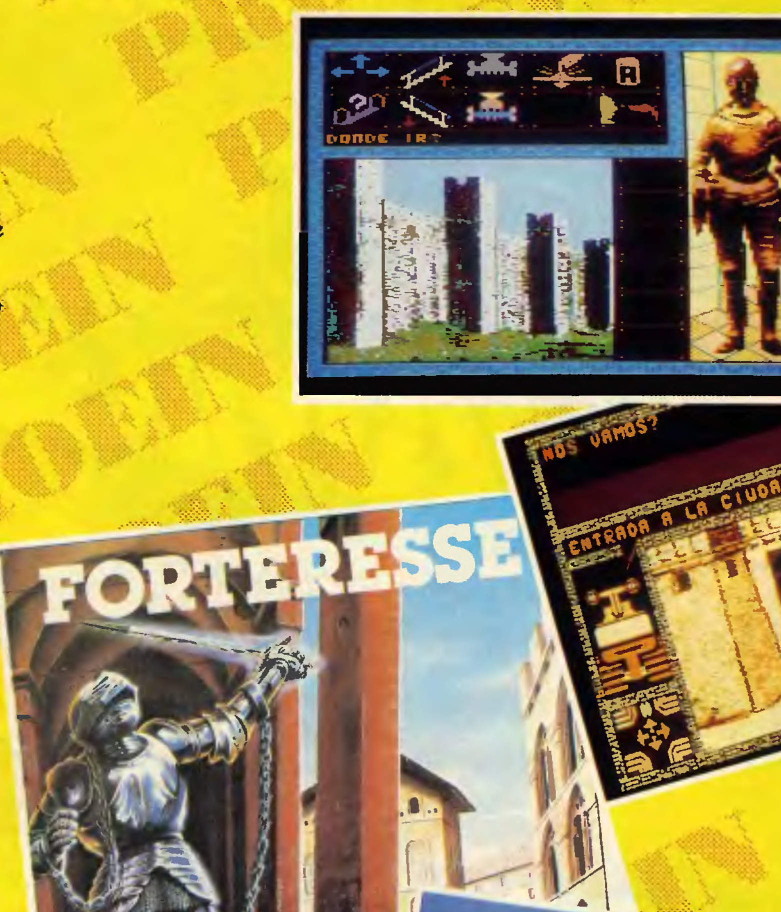
Estos últimos programas entran en la línea de las grandes superproducciones a las que tan acostumbrados nos tienen los señores de esta firma (Bob Winner y demás).

La primera impresión que te da al cargarlos es ... buff ... imágenes digitalizadas ya desde el principio ... Es difícil volver a superar el nivel establecido, pero, quién sabe ...

Ambos juegos entran dentro de la clasificación de videoaventuras manejadas por iconos, sistema que se agradece pues nos evitamos el tener que pulsar mil teclas y además disponemos de todas las opciones del juego a mano.

Las pantallas de los programas han de ser cargadas por partes. Quizás éste sea el punto negro de los juegos, la carga. Para los usuarios de disco no hay problemas, pero para los de cinta es algo engorroso el tener que andar hacia atrás y hacia adelante. De cualquier manera no se desmerece en nada aunque es un detalle a tener en cuenta para los usuarios de cassete. Esto no sucedió con Bob Winner, que por cierto, aprovechamos para mencionaros que la versión para PCW está ya a la venta.

Realmente PROEIN ha mejorando mucho, un tanto para ellos y muchos para LORICIELS que se reafirma como una de las mejores.



loriciels

PROEIN SOFT LINE

DEL COMIC A LA PANTALLA

Garfield "BIG, FAT, HAIRY DEAL"

Commodore, Spectrum, Amstrad, 875
Amstrad Disco, 1750

Mortadelo y Filemon

Commodore, Spectrum, Amstrad, 875
Spectrum + 3, Amstrad Disco, 1750
Atari ST, Amiga

Pink Panther

Commodore, Spectrum, Amstrad, 875
Spectrum + 3, Amstrad Disco, 1750
Atari ST, Amiga



DRO SOFT Fco. Remiro, 5 - 7 - 28028 Madrid - Tels. (91) 246 38 02 / 411 31 77 / 411 28 11



THE
HUNT FOR RED OCTOBER

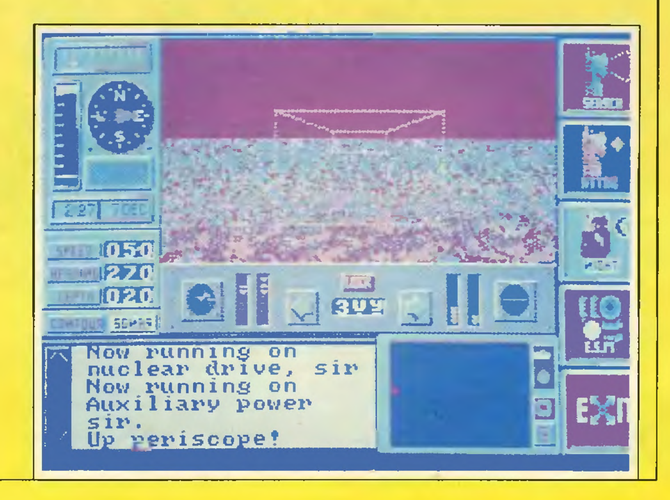
Desde hace ya unas semanas se encuentra disponible lo último en simulación submarina. *The Hunt for Red October* es distribuido en España por Zafiro y se encuentra disponible para PC y compatibles, Atari ST y Amiga.

Si la prensa inglesa alaba exageradamente un juego es probable que haya ciertos motivos para que así sea. Esto es más o menos lo que ha ocurrido con THE HUNT FOR RED OCTOBER. ¿El motivo? Probablemente la calidad del programa. ¿Que otra cosa podría justificar tales alabanzas?

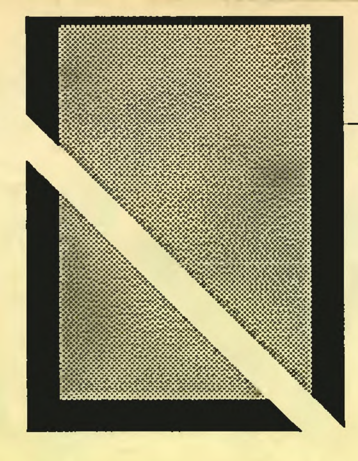
Sin embargo, y como ocurre muchas veces, la genialidad está reñida con las grandes masas, es casi seguro que cualquier obra maestra sea la menos popular. ¿Acaso no es cierto que muchos de nosotros preferiríamos jugar con un comecocos vulgar y corriente a eternizarnos con un programa cuya calidad es indiscutible pero su argumento es capaz de ir seleccionando uno a uno a todos los posibles futuros estrategas?. Personalmente (y quiero recalcar lo de personalmente) pienso que The Hunt for Red October es el mejor y más completo simulador de submarino que ha pasado por mis manos. El por qué es fácil de adivinar cuando a uno le gusta el tema y tiene el programa cargado en el ordenador. Un control completo sobre la nave, pantallas o paneles para los sistemas más importantes del submarino, tanto a nivel de travesía como de combate, buques cuyo nombre y forma son reales y que pueden ser identificados bien desde el mismo programa o bien desde la carpeta de documentos entregada con el juego, simulación realizada con gran esmero, presentación y documentación excelente, etc, etc, etc... Respecto al manual, junto con el juego se entrega el original inglés y una somera traducción en castellano. El original, además de ser completísimo, contiene fotografías explicativas que pueden sernos de gran utilidad en el caso de no asimilar cualquiera de los puntos comentados en el manual.

PC

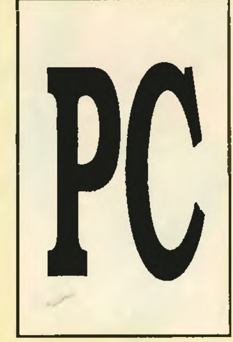




ZAFIRO



SIMULACION



¿Qué es RED OCTOBER?

Red October es lo último que ha creado la marina soviética en materia de submarinos nucleares. Inicialmente se encuentra armado con 26 misiles SS-N-20 Seahawk. Hablando destructivamente podríamos definir su potencia ofensiva como capaz de destruir 200 ciudades del tipo de Los Angeles o Nueva York en escasos segundos. Independientemente de su potencia destructiva RED OCTOBER está equipado con un sistema de propulsión denominado "Caterpillar". Este sofisticado sistema de propulsión consiste en aspirar el agua por la proa y expulsarla a su vez por la popa, propulsionando así la nave y eliminando el sonido y la reverberación que se produciría si se navegara con la hélice. A raiz de este sistema su detección en alta mar por buques enemigos resulta casi imposible.

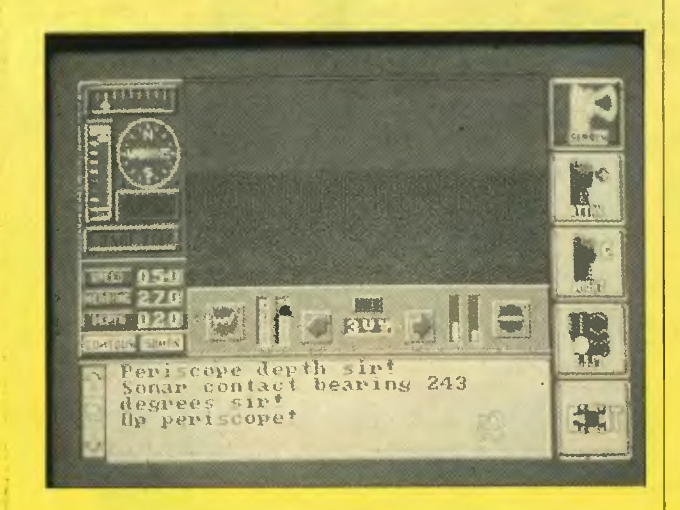
La misión

Tú eres Marko Ramius, capitán de primera categoría y comandante en jefe del submarino nuclear Red October y tu misión será llegar a los Estados Unidos y pedir asilo político. Para ello deberás alcanzar el Atlántico y esquivar a la Flota Soviética. Una vez que te encuentres en aguas del Atlántico tendrás que localizar a la flota Americana y fingir la destrucción de Red October.

La tripulación desconoce tus intenciones, pero el Alto Mando Soviético las sabe. Su objetivo es detenerte a toda costa y evitar de esa forma que el primer submarino del mundo caiga en manos de los americanos y puedan estudiar y copiar tanto la tecnología con que se encuentra equipada el submarino como el submarino en sí.

El control del juego se realiza mediante iconos que pueden ser seleccionados en todo momento con el ratón del Amstrad PC.El uso del teclado se hace del todo innecesario.





Los gráficos de Red October son buenos aunque no hay duda de que dónde alcanzan todo su esplendor es en las versiones realizadas para los ordenadores ATari ST y Commodore Amiga.

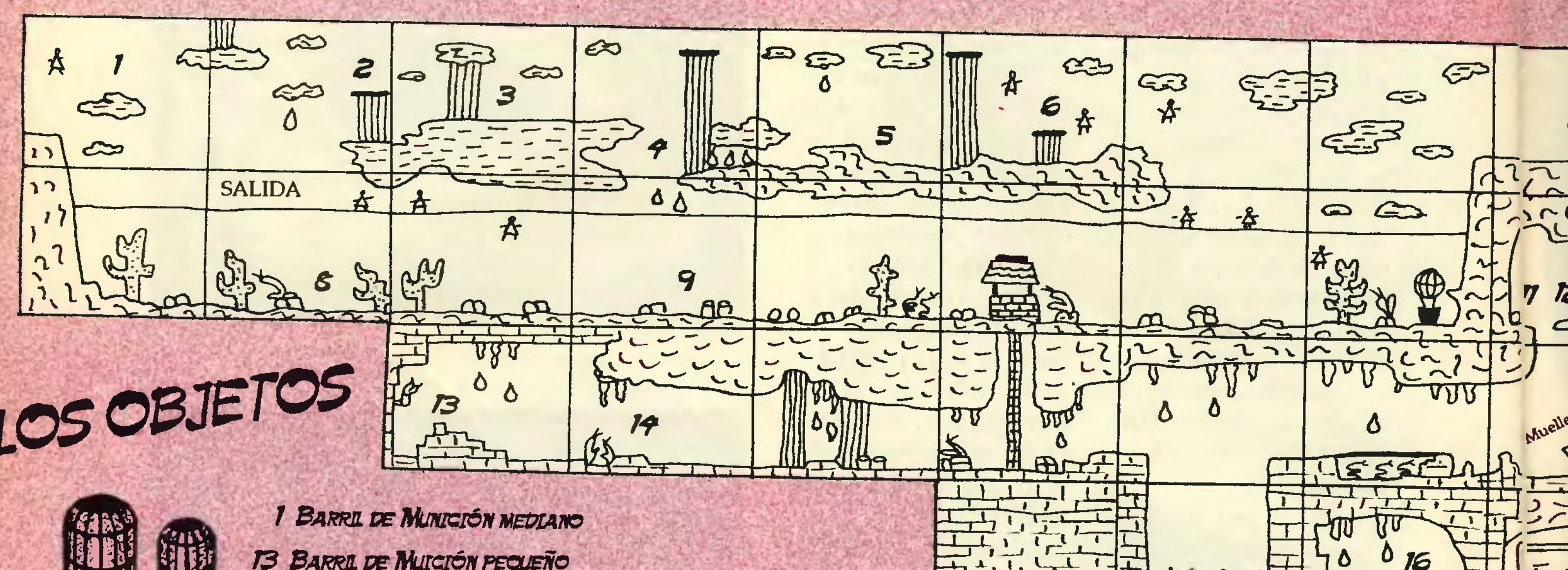
En definitiva, THE HUNT FOR RED OCTOBER es una simulación excelente que seguramente será apreciada por todos los usuarios adeptos a este tipo de juegos.

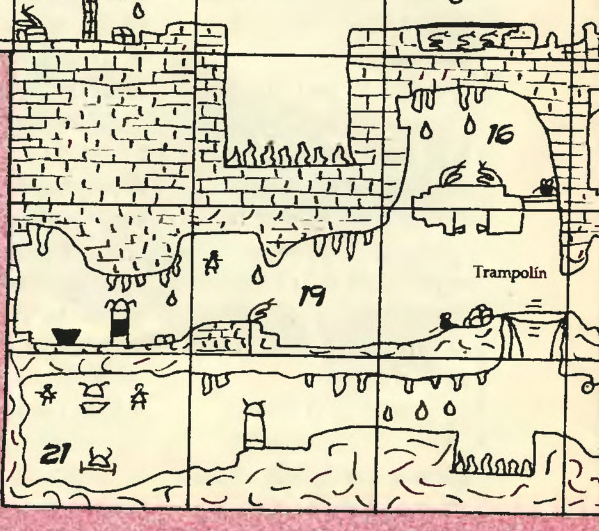
THE HUNT FOR RED OCTOBER

TERRAMEX



¡DIOS MÍO! ESTE A...
CON LA TIERRA. DEB...





LOS OBJETOS

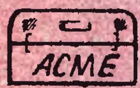
1 Barril de Munición mediano
13 Barril de Mución pequeño
15 Barril de Munición grande

2 Ladrillo

3 Pergamino



4 Barra de aplata





6 Paraguas



7 Bolos antiradiactivos



8 Aspiradora

9 Flauta

10 Bola de Cricket



11 Globo



12 Espuela





14 Flash



16 Interruptor

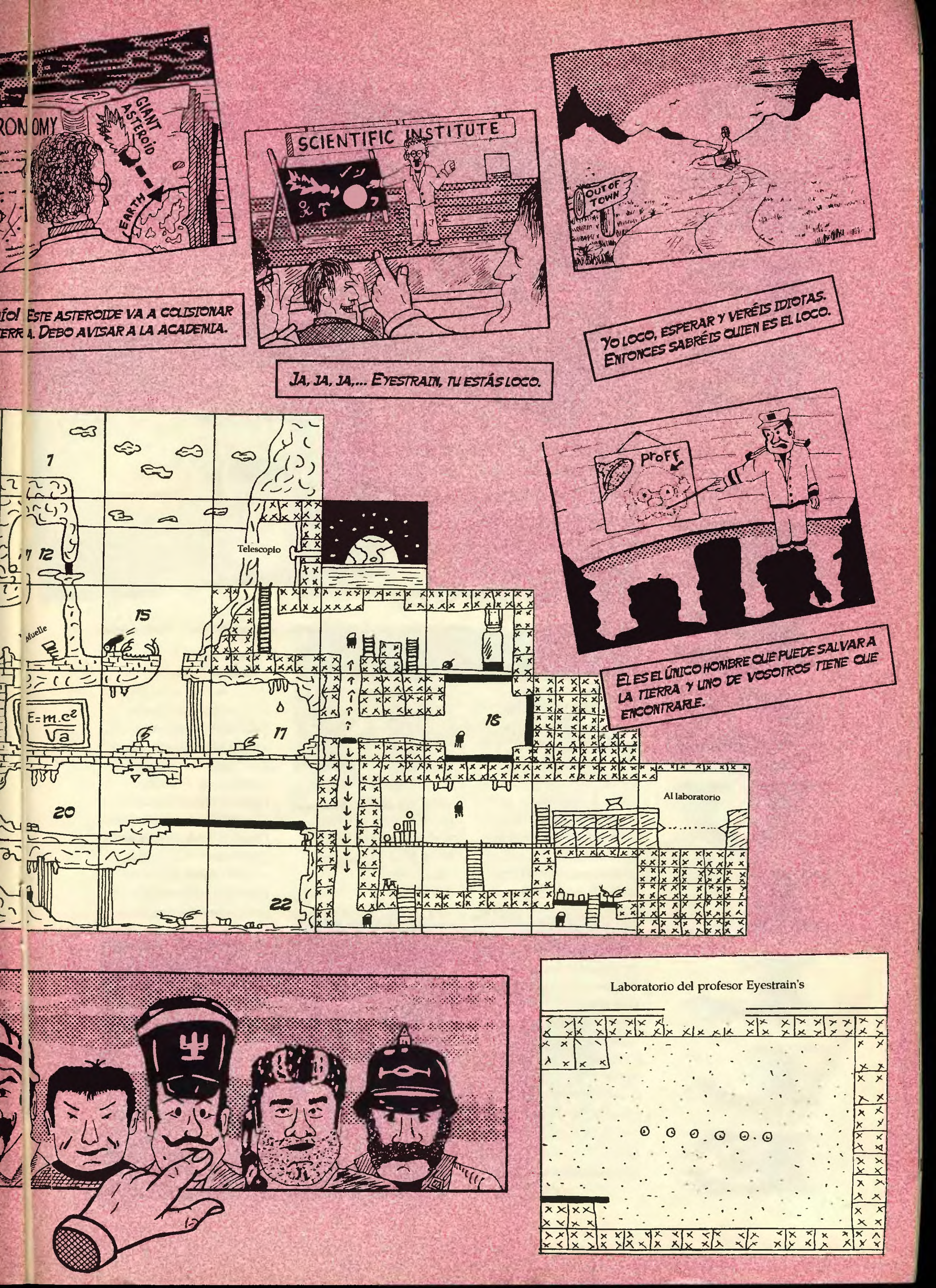


17 Barril de Cerveza



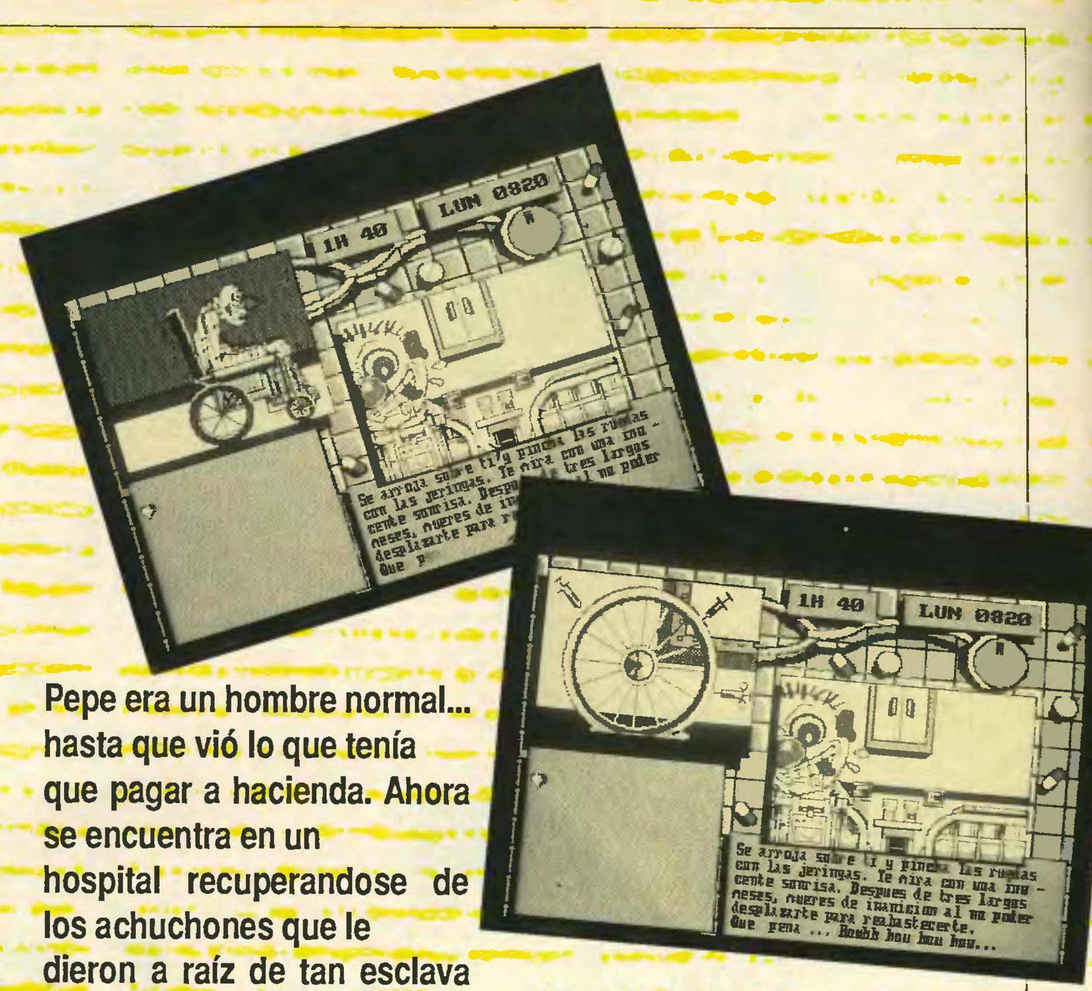
...





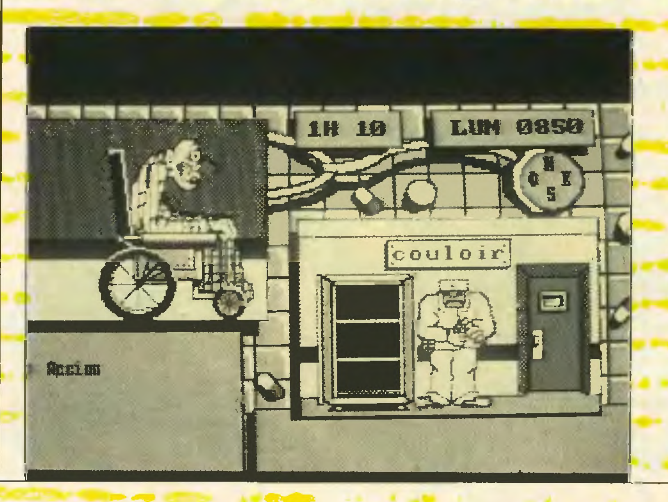
RONOMY
GIANT ASTEROID
EARTH
ÍO! ESTE ASTEROIDE VA A COLISIONAR
ERRA. DEBO AVISAR A LA ACADEMIA.
SCIENTIFIC INSTITUTE
JA, JA, JA,... EYESTRAIN, TU ESTÁS LOCO.
OUT OF TOWN
YO LOCO, ESPERAR Y VERÉIS IDIOTAS.
ENTONCES SABRÉIS QUIEN ES EL LOCO.
PROFF
EL ES EL ÚNICO HOMBRE QUE PUEDE SALVAR A
LA TIERRA Y UNO DE VOSOTROS TIENE QUE
ENCONTRARLE.
7
12
Telescopio
15
Muelle
E=m.c²
√a
17
18
20
22
Al laboratorio
Laboratorio del profesor Eyestrain's

PEPE BEQUILLE

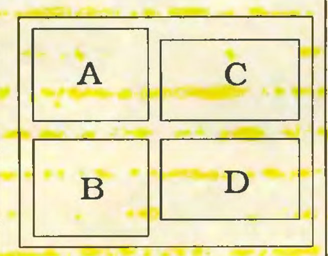


Pepe era un hombre normal... hasta que vió lo que tenía que pagar a hacienda. Ahora se encuentra en un hospital recuperandose de los achuchones que le dieron a raíz de tan esclava declaración.

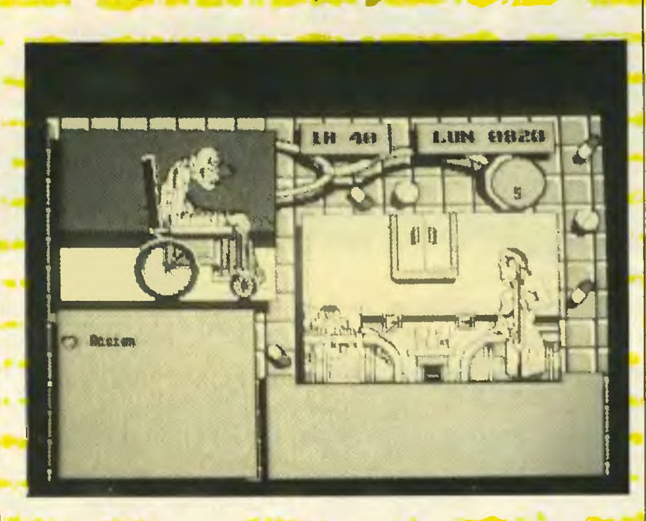
¡Dios santo!, este hombre está hecho una pena, parece que le han dado tratamiento en la Seguridad Social española. Después de hacer la Declaración de la Renta y ver lo que tenía que pagar, el pobre se quedó así, no sin antes intentar cometer un asesinato en tercer grado con premeditación y alevosía sobre la persona del inspector de Hacienda correspondiente.
Pepe Bequille se encuentra en una silla de ruedas, achacoso, nariz inflamada, roja como un tomate, sordo como una tapia y encima rodeado por los más insospechados personajes, desde el típico enfermo que parece un armario, pasando por la enfermera con la jeringuilla tamaño "especial", el recepcionista...
Lo cierto es que es patético ver cómo el pobre Pepe intenta defenderse de los peligros que le acechan en el mal llamado "Centro de Salud".
Para poder sobrevivir en esta jungla debes coger todos los objetos que puedas, hasta lo más insospechado te puede hacer falta en cualquier momento.
Debes tener en cuenta que sólo los fuertes sobreviven, si quieres mantenerte debes luchar, sobre todo con tus compañeros de habitación (más parece un manicomio que un hospital). Todo lo que necesitas se encuentra repartido por el centro aunque primordialmente tu objetivo será encontrar el sonotone lo más rápido posible para así poder entender los mensajes del ordenador (ten en cuenta

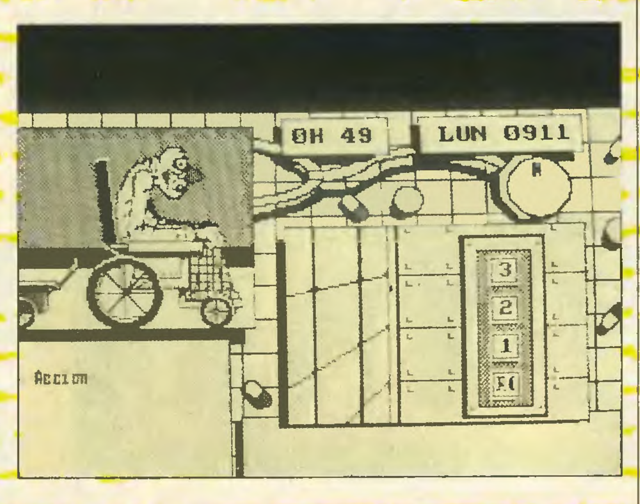


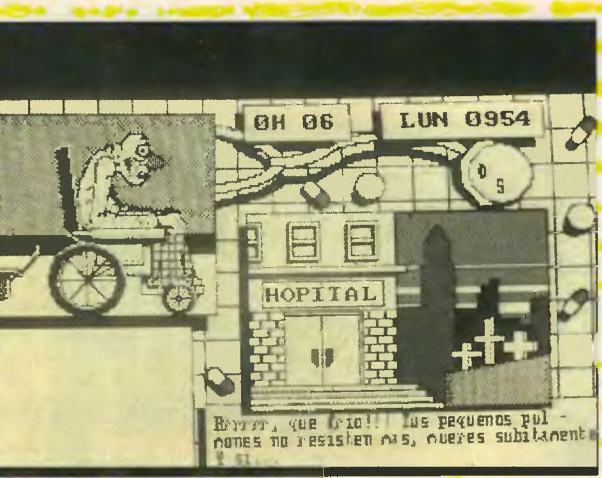
que estás sordo). La única que te da fuerza en la lucha es saber que algún día saldrás de la cárcel, perdón del hospital.
Es conveniente que al ir jugando vayas haciendo un mapa con los personajes y objetos que encuentras, es imprescindible debido al número de habitantes que encontrarás.
Bajo el punto de vista de los gráficos, la pantalla se divide en cuatro zonas bien diferenciadas.



En la zona A nos muestran un dibujo (muy bien hecho por cierto) de nuestro querido Pepe, en silla de ruedas, con pijama y manta por encima de las piernas.
En la zona B se encuentra lo que podíamos denominar menú de opciones, todo el juego se controla con el cursor y la tecla de Return. Entre la variedad de ellas, la más increíble es la de matar, no podemos imaginar a nuestro enclenque y desvalido personaje empuñando una bolsa de suero con la que atizar salvajemente a un enfermero tamaño autobús.
Dentro de la zona C está lo que podíamos llamar la acción del juego, veremos desfilar por ella, cadáveres, accidentados, locos, enfermeras guapas, niños pesados, ascensores y un largo etcétera.
Y al final en la zona D encontrarás todos los mensajes del ordenador, pero no te alarmes al verlos, no es que esté mal el juego, es que no entenderás nada hasta que no te hagas con el sonotone. Los gráficos son de lo mejor que hemos visto últimamente aunque pecan de estáticos cosa que por otra parte no ha de extrañarnos pues entra dentro de la línea de juegos tales como Zombie o L' Affaire Veracruz.
El colorido es el apropiado, el modo utilizado es el 1, o sea, 4 colores y mucha resolución, pero no lo notarás, está hecho con un gusto demasiado exquisito para que te fijes mucho en esos detalles. El sonido es el de esperar en este tipo de juegos, al tocar una tecla o al salir un mensaje.
Conclusión: Juego para los dotados de paciencia y de sentido común y para todo aquel que quiera pasar un buen rato con Pepe Bequille.







ZAFIRO O LA APOLOGIA DE LA SUPERACION

Cuando una empresa fuerte como Zafiro da con la persona adecuada todo puede ocurrir. Y es que desde hace unos meses todo ha cambiado. Os preguntaréis porqué. La respuesta es muy sencilla. Zafiro está luchando por imponerse, sus programas cada vez marcan más la trayectoria de la empresa. El número de títulos que empieza a manejar es cada vez mayor y esperamos que antes de que acabe el año, Zafiro, como empresa asentada y pionera, dé la campanada.

Hoy por hoy, de la mano del señor Miguel Angel Fernández, Zafiro compra y distribuye sus programas a un ritmo enloquecedor. Y lo que antes parecía una utopía en estos momentos es realidad.

Todos los meses hacen acto de presencia un buen número de novedades de las que nosotros nos hacemos ámplio eco. Y no puede decirse precisamente que sus programas salgan al mercado de uno en uno.

Pero además de todo ello el esfuerzo se haya encaminado también hacia otro campo: el de las presentaciones, el de las grandes campañas. Atrog es buena prueba de ello. Una gran campaña para un buen juego, al estilo que todos los usuarios se merecen y como muy pocas veces se hace en nuestro país.

Zafiro quiere imponerse y no hay duda de que como empresa tiene muchos ases en la mano. Dentro de poco lo descubrireis.

Por ahora no podemos sino esperar a que siga lanzando el mismo número de buenos programas como los que en la actualidad está introduciendo, eso si, a golpe de martillo, en el mercado.

KARNOV

ELECTRIC DREAMS

PROEIN

Poco nos han hecho esperar los señores de Electric Dreams desde que anunciaran el juego hasta que ha llegado a nuestras manos.

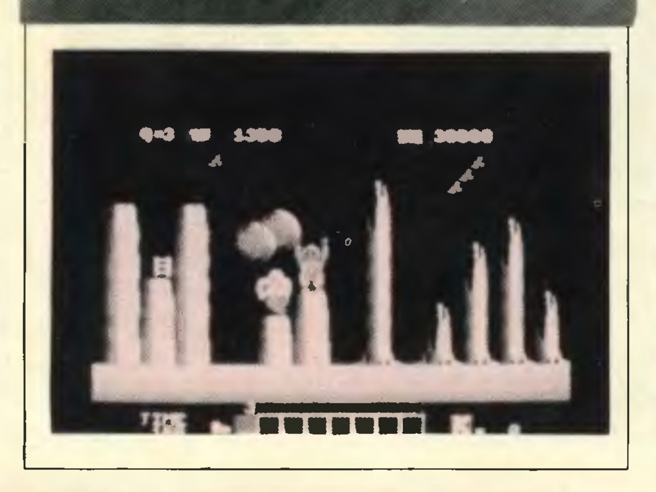
Dentro de los juegos de ordenador están los malos, los del montón y los que brillan con luz propia, éste es el caso de Karnov. Pero antes de empezar a alabar las excelencias del juego, vamos a contar un poco su argumento.

Cuando el emperador mogol llamó a Karnov a sus aposentos privados, se dió cuenta de que algo no funcionaba bien. Lo cierto es que no se molesta al mejor guerrero del reino para algo trivial. Tenía razón, su misión nada tenía que ver con lo que anteriormente había llevado a cabo, se salía fuera de lo normal.

Debería trasladarse desde la capital hasta las lejanas tierras de la altiplanicie oriental donde conseguiría "por cualquier medio posible" y sin importar el precio (por ejemplo su vida) el gran tesoro del antiguo reino de Babilonia.

Esto se presenta fácil, pensó, pero alguna dificultad debe de haber para que yo tenga que ir.





El emperador prosiguió: "no sabemos la actual ubicación del tesoro, la leyenda cuenta que el diabólico dragón Ryu lo guarda. Hay un mapa dividido en 9 partes, cada una protegida por un implacable guardián al que tendrás que "convencer" para que te dé su zona del plano.

Ten en cuenta que cada guardián está protegido por hordas de enemigos, estructuras laberínticas, grandes obstáculos, pero confío en que llegarás a buen término."

Como véis la historia no puede ser más



KARNOV

prometedora.

La perspectiva que se tiene es como la del famoso Green Beret o el Ghost and Goblins, con la diferencia de que en vez de realizar bruscos saltos de pantalla, utiliza un suave scroll tanto horizontal como vertical.

El movimiento y realismo de los personajes está logradísimo, es como si tú fueses quien estuviese metido dentro del ordenador y fueras capaz de saltar, diparar, agacharte, correr...

De la versión Amstrad hay que decir que usa el modo 1 de pantalla, es decir, sacrifica un poco el aspecto del colorido en favor de la resolución, pero no os asustéis, en ningún momento se hecha en falta un color más, la mezcla y la definición son perfectas. La puesta en escena es impresionante con una bonita pantalla de presentación y Karnov cayendo del cielo envuelto en un rayo dispuesto para entrar en combate. Disponemos de 5 vidas para acabar el juego y os prometo que en ningún momento os sobrarán.

Hay varias ayudas para el sufrido jugador, tales como escaleras, bombas, botas de siete leguas y algunas más que iréis descubriendo con el tiempo.

Tened cuidado, los enemigos también disparan y os hará falta algo de imaginación para acabar con ellos.

Lo cierto es que las comparaciones son odiosas, lo digo ya que al ser una adaptación del juego de los bares es inmediato establecer diferencias entre ambas versiones.

A mi juicio nada tiene que envidiar el juego de ordenador respecto al de las salas recreativas.

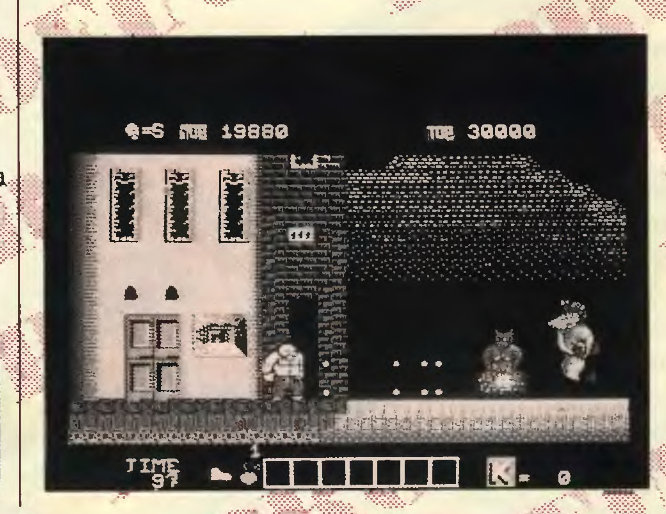
Conclusión: Juego adictivo al 100%, os hará pasar las horas frente al monitor como si de segundos se tratara.

No es imposible pero tampoco os será fácil llegar al final de este apasionante programa de Electric Dreams.

Nota: Cada fase es cargada independientemente de la cinta o el disco pero no es problema ya que vuestra mano os agradecerá un pequeño descanso entre partida y partida.

Gráficos	9
Sonido	8
Dificultad	9
Acción	9
Adicción	10






```
1 'Este programa modifica un sector, para dejar residente el POKE.
10 MODE 1:LOCATE 10,10:PRINT "Desprotege el DISCO":CALL &BB18
20 LOCATE 9,10:PRINT "Vidas infinitas (S/N)"
30 a$=UPPER$(INKEY$)
40 IF a$="S" THEN a=&AF:GOTO 60
50 IF A$="N" THEN a=&35:GOTO 60 ELSE 30
60 m=&AF00
70 READ a$:IF a$="SS" THEN 90
80 POKE m,VAL("&"+a$):m=m+1:GOTO 70
90 POKE &AF15,A:CALL &AF00:LOCATE 9,10:PRINT "Pulsa cualquier tecla.":CALL &BB18:|CPM
100 DATA 0E,07,CD,0F,B9,C5,11,00,04,21,00,10,0E,21,CD,63,C7
110 DATA CD,66,C6,3E,AF,32,DB,10,CD,4E,C6,C1,CD,18,B9,C9,SS
```

HMS COBRA

Hace ya mucho tiempo que HMS COBRA pasó a engrosar la lista de programas comentados, para ser más exactos fué en el primer número de Amstrad Acción, el nº 0. Hoy, después de más de un año, una empresa española se ha decidido a distribuirlo en España. Si recordáis el comentario realizado os percataréis de que uno de los factores que más se apreció fue el de la presentación del juego. El programa se suministraba con una tabla de operaciones de 30x40 cm., un plano estratégico, un transportador, una regla especial para trazar las rutas, un anuario de las flotas inglesas y alemanas con las características de los navíos, un manual explicativo (Manual del Almirante) y el libro de Jean-Jacques Antier, titulado "La batalla de los convoys de Mourmansk" con 300 páginas e ilustrado con fotografías. La versión española es prácticamente idéntica si bien carece del libro (por otra parte está escrito en francés).

En cuanto al juego lo que más se hecha en falta es una pantalla plena de acción si bien dado el carisma del programa puede considerarse como normal. Por el contrario, y con el fin de dar mayor versatilidad a HMS COBRA en la cara B del disco se encuentra lo que decíamos que se echaba en falta: un arcade para descargar la agresividad contenida que el programa de estrategia pudiera provocar. Este juego es muy similar a la fase de los barcos del programa Beach Head, la correspondiente a los cañones de los navíos defendiéndose de los ataques de los aviones enemigos. Los programadores de este juego han preferido una mayor resolución por lo que la ausencia de colorido es total.

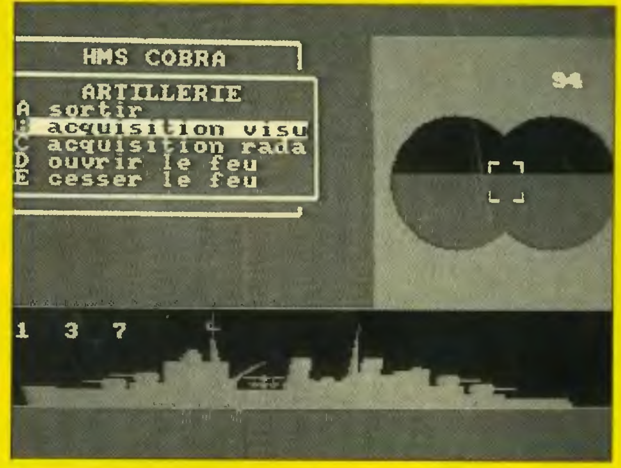
En lo referente a HMS COBRA la estrategia hace presión desde el principio al fin.

Nuestra participación no se limita a comandar un buque de guerra. Es más, como comandantes en jefe de la escuadra deberemos tomar todas las decisiones referentes a cada uno de los buques de escolta así como a los del convoy que protegemos.

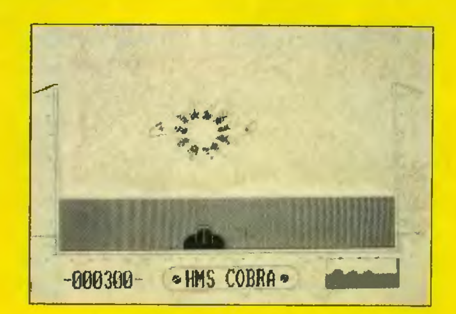
HMS COBRA es un juego de estrategia casi en tiempo real y en consecuencia, largo.

Como conclusión: un programa con una presentación esmerada y completa. Argumento con un alto índice de aproximación a la realidad.











PC SOFT

DRO

Jonah Barrington's SQUASH

¡¡La fiebre del squash también ha llegado al ordenador!!



Jonah Barrington´s SQUAH forma parte de la lista de programas del sello Mastertronic que Dro Soft tiene a disposición de los usarios de PC.

SQUASH es un juego cuya trayectoria, pese a ser la correcta, adolece de un par de defectos. Como juego no hay duda de que cumple estrictamente las condiciones que de él se podían esperar. Gráficamente es bastante flojo pero tampoco podemos pedir excesivas "virguerías" a una pista rectangular con dos jugadores dentro. Por lo tanto es suficiente. Sin embargo, el movimiento sí que podía haberse mejorado. Y no es que sea malo, pero sí algo irregular.

El juego contempla casi a rajatabla las reglas del squash, detalle que siempre se hace de agradecer cuando se trata de una simulación. Es por ello que para jugar con plenas garantías habremos de conocerlas nosotros también.

Como ocurre en la realidad el Squah es un juego de continuo movimiento y para el que se requieren rápidos reflejos. Tú, cuando jueges no te vas a cansar pero sí tendrás que preveer con la suficiente antelación todos los golpes de tu contrincante. Por lo demás no hay más problemas. Podrás elegir entre 1,3 y 5 juegos, el nivel de dificultad y el número de jugadores.



Squash se suministra en formatos 5'25 y 3'5


...TRAZ
TRANSFORMABLE ARCADE ZONE
Break Out...into the New Generation!
COMMODORE 64 DISK
CASCADE

THE JET PC

La verdad es que hay mucha gente que consideraba y considera que la familia de los PC's nunca ha sido la más propicia para hacer grandes maravillas en cuestión de juegos. Pero desde hace unos pocos años las casas de soft se han empeñado en que lleguemos a dejar de pensar de esa forma. Juegos como el Test Drive, comentado en el número anterior de la revista, o La Abadía del Crimen dan testimonio de lo que se puede hacer con imaginación y buenos argumentos.

Y así estábamos cuando llego a nuestra redacción el título que nos ocupa. ¡Vaya¡ dijo nuestro jefe, otro simulador de vuelo más, como si no tuviéramos pocos. De todas formas le encargo a uno de los redactores (a mí, siempre se me encargan los trabajos más sucios) que lo revisara por si se podía sacar algo de él. Empiezo a cargar el juego y la sorpresa me invadió al darme cuenta de que era un título de 1985. Tras un pequeño menú para seleccionar el tipo de configuración grafica pasamos al menú principal donde se nos dan a elegir 5 opciones: Dog fight, Target mode, Flight mode, Demo mode y Load scenary.

Supongo que las cuatro primeras opciones suelen ser de lo más normales dentro de un simulador de vuelo que se precie, pero fue la última la que me resultó extraña. Al entrar en ella comprendí que me hallaba delante de algo distinto, tenía la posibilidad de elegir el lugar dedespegue en un mapa con la extensión de una matriz de 99999*99999 cargando los distintos escenarios directamente del disco.

Tras salir otra vez al menú principal escogí jugar al Dog Fight. Se sale a otro menu con dos opciones:

1.- F-18 carrier base
2.- F-16 land base

Pulso la tecla 1 y aparezco dentro de la cabina del avión, hasta aquí de lo más normal, empezamos a pulsar teclas y es cuando nos damos cuenta de las enormes posibilidades del programa.



Cuando comentamos los programos en la revista solemos incluir una pequeña historia del juego ya sea la oficial o en su defecto creadas por las sagaces e imaginativas mentes de los hábiles comentaristas, ..."ejem"... modestia aparte. Con el Jet considero que sobra , habla por sí mismo.

En vista de la dificultad que entraña el manejo adjuntamos una pequeña guía de teclas.

Cursor = mov. del avión.
+ = aumenta empuje
- = disminuye empuje
C = conecta zoom
N /Y = aumenta/disminuye zoom
B = freno on/off
Espaciador = disparo
Enter= cambia arma
P = pausa on/of
W - radar mira
A-horizonte artificial

Cuando escogemos el tipo de avión que vamos a pilotar el ordenador carga del disco el escenario.

F-18. Salimos desde un porta-aviones de la flota listos para comernos a todo aquel que se nos ponga por delante.

F-16. El planteamiento es similar al anterior sólo que despegamos de un aeropuerto magníficamente reproducido.

En el aspecto gráfico es sencillamente impresionante, la definición de los aviones es perfecta. Nosotros usamos en la prueba un AMSTRAD PC 1640 CM y no hemos tenido ningún problema de compatibilidad, funciona a las mil maravillas.

La respuesta de los mandos es inmediata y efectiva, ¡cuidado! son muy sensibles y puedes entrar en barrena con facilidad.

Nada más podemos decir, simplemente que juguéis a gusto.

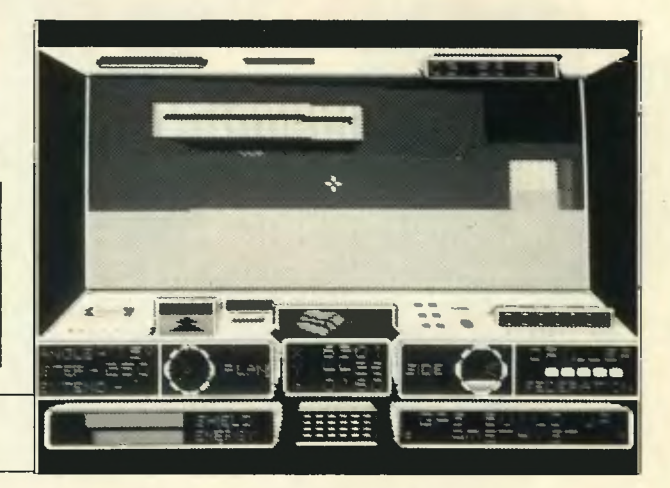
Recomendado especialmente.



SIMULADOR DE VUELO

DRILLER

CPC



Justo antes de cerrar el número que tienes entre manos nos ha llegado la versión del Driller para la gama CPC. Tanto los gráficos como el mapeado, sonido y demás son absolutamente idénticos a la versión PC.

Para más datos os remito al comentario hecho en este mismo ejemplar que está en la sección dedicada a este mismo sistema, los PC's.

ZAFIRO

Los PAJAROS DE BANGKOK

Es el típico día aquí en Barcelona. Mucho calor, a pesar de que ha llovido un poco. Hoy por fin he acabado con ese caso del robo a la casa de los Duques, nada serio. De todas formas estoy cansado, voy a irme a casa, tomaré una ducha y llamaré a alguna de mis amigas, tengo que divertirme un poco.

Justo voy a abrir la puerta para salir cuando suena el teléfono. Me dan ganas de dejarlo pero puede ser algo importante.

— Pepe, soy Teresa, estoy en Bangkok y quieren matarnos, a mí y a Archit, mi amigo.

— Venga, venga, no estoy de humor para bromas.

— No es broma Pepe, ven por favor.

Esto es increible. Vaya forma de tomarle el pelo a uno. Es raro, la voz era la de Teresa, hay que asegurarse. Después de unos minutos consultando agendas encuentro el teléfono de su casa. Hablo con su familia y quedo con ellos en la agencia de viajes que la llevó a Bangkok. Pues resulta que era verdad, algo pasa. No he pegado ojo en toda la noche pensando en Teresa, si le pasa cualquier cosa juro que ... En mi vida he sido fiel a pocas mujeres, Teresa es una de ellas. A primera hora llego a la agencia de viajes y allí está su familia .

Por lo que se ve, Teresa fue de turismo a Bangkok. Allí conoció a un tal Archit, un nativo del cual se enamoró como una loca. En esta vida, las cosas buenas no duran mucho. Resulta que el tal Archit no era una monjita de la caridad, era un contrabandista de diamantes. Y no sólo eso, sino que además trabajaba con la mafia. No sé como Teresa no se dio cuenta de lo que ocurría , el amor es ciego .

Esta gente de las agencias de viajes son difíciles de tratar, después de mucho discutir, conseguí que me dejara el viaje a un precio asequible (en clase turista y sin comodidades).

Además la familia me contrató y me pagó los gastos del viaje, todo va sobre ruedas, aquí, allí ya veremos. Como buen cuerpo diplomático que se precie, el embajador se preocupa de los súbditos, por ello lo primero que hay que hacer es ir a la sede de la embajada española.

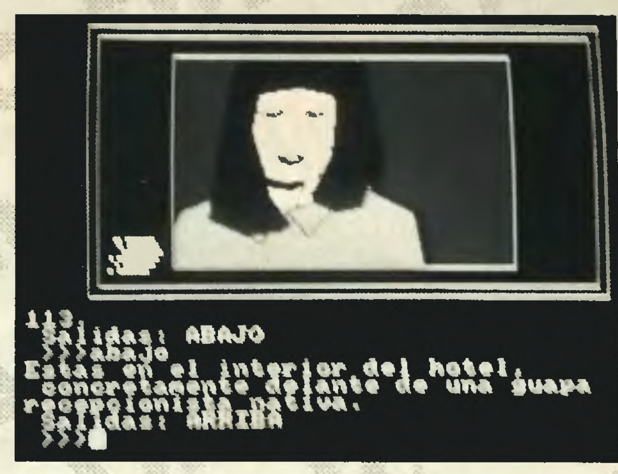
Con mucha diplomacia tendrás que interrogar a este señor, al embajador, sobre tu misión, te dará detalles de primera mano, que es lo que necesitas.

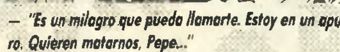
A partir de aquí todo depende de tí muchacho ...



Pepe Carvalho







— *"Es un milagro que pueda llamarte. Estoy en un apuro. Quieren matarnos, Pepe..."*

Los gráficos son de lo mejor que hemos visto últimamente, pero para los amantes del texto puro, hay una opción que permite jugar sin gráficos, lo que proporciona una mayor agilidad al programa.

DINAMIC continúa con la saga de grandes aventuras que empezó con DON QUIJOTE, siguió con la GUERRA DE LAS VAJILLAS y llega a su punto álgido con LOS PAJAROS DE BANGKOK. Os comentamos que está basada en una de las novelas de Vázquez Montalbán aunque se han establecido pequeñas diferencias para hacer más entretenido y nanejable el programa. El leer la novela puede ser de gran ayuda aunque no es imprescindible para finalizar el juego. Para ejercer el control sobre Pepe Carvalho cuentas con un vocabulario muy manejable y extenso, en castellano off course. El mapeado es muy extenso y abarca una gran parte de la ciudad, se incluyen muchas habitaciones, personajes, lugares ocultos, puedes trasladarte de un sitio a otro en los transportes públicos, etc... Los gráficos son de lo mejorcito que hemos visto últimamente para Amstrad. La definición es muy buena, mejor de lo que cabría esperar en un ordenador de estas características. Para los amantes del texto puro, hay una opción que permite jugar sin gráficos, lo que da una mayor agilidad al programa.

Ya era hora de que los amantes de las aventuras pudiesen jugar sin recurrir al diccionario. Esperamos que siga la racha .



GRAFICOS	**9**
ADICCION	**9**
VOCABULARIO	**9**
VELOCIDAD	**7**

CONTACTOS

¡¡Atención!! Vendo CPC 6128 + impresora Printer 130 + segunda unidad de 5'25 por 130.000 ptas. Regalo más de 250 programas y 80 disquettes, papel continuo, libros y revistas. Todo ello en su embalaje original. Interesados escribir a Jens Fernandez Vega. C/ 25 de Julio, 19. 32330 Sobradelo. Orense. Tfno. (988) 33 51 18.

Intercambiamos juegos con toda España. Ultimas novedades. Interesados escribir a AMSCLUB. Pedro Manuel García. C/ Palmas de Gran Canaria, 27 - 3º izda. 02003 Albacete. O llamar al tfno. 23 64 56.

Cambio juegos y utilidades para el Amstrad CPC. Tengo últimas novedades. Interesados escribir a Javier Cantos Córdoba. Avda. Miguel de Cervantes. Ciudad Conver 1ª fase. 30009 Murcia. O llamar al tfno. (968) 29 28 28.

Cambiaría 40 juegos originales (Phantis, Renegade, etc...) y 20 más a elegir de mi lista + 10 revistas + 1 libro por una unidad de disco para el CPC 464 o por un Spectrum con cables y transformador. Interesados escribir a Jose Joaquin Molero. C/ Leonor de Cortinas, 12 - 2º C. 28500 Arganda del Rey. Madrid. O llamar al tfno. (91) 871 45 79.

Cambiaría CPC 464 con DDI e impresora Astron 1400 junto con lote de 150 juegos en disco (unos 25 discos) y varios juegos en cinta, por CPC 6128 FV. También intercambiaría juegos en disco. Tengo últimas novedades. Para más información llamar al tfno. (977) 31 44 51 o escribir a Pablo Pedrosa Díaz. Avda. Dr. Vilaseca, 19 - 3º B. 43205 Reus. Tarragona.

¡Quieto!. No pases la página sin leer esto. Cambio todo tipo de programas para el CPC 6128. (sólo disco). Enviad lista. Interesados escribir a Domingo Soriano. C/ San Emigdio, 15. 03160 Almoradí. Alicante. O llamar al tfno. (96) 570 05 08.

¡Hola! Desearía intercambiar juegos y utilidades con cualquiera de vosotros. Prometo enviar lista a todos los que me escriban. Mi ordenador es un CPC 6128. Interesados escribir a Antonio Ciruela. C/ Iturritxu, 9 - 4º F. 01006 Vitoria. Alava. O llamar al tfno. (945) 26 63 10.

Cambio juegos para PC. Interesados escribir a Cesar Sanchez. C/ Fuentespina, 20, bajo A, esc. izda. 28031 Madrid. O bien llamar al tfno. (91) 331 75 96. Tengo últimas novedades.

Quisiera contactar con usuarios de Amstrad CPC para formar un club de intercambio de juegos en Murcia. Interesados escribir a Patricio Riquelme. Pl/ Juan XXII, 3-1º C. 30008 Murcia. Tfno. 23 11 61.

Acabamos de formar un nuevo club para los usuarios del CPC 6128. Con más de 300 juegos y utilidades en constante renovación. Sin ánimo de lucro. Si escribes tienes asegurada la contestación. Ware Soft Club. C/ Pino Negral, 148. Alcalá de Guadaira. Sevilla.

Cambio programas para CPC 6128 (disco). Tengo úlimas novedades y un gran número de juegos. Escribidme. Seriedad. Francisco Javier Tenorio. C/ Almanzora, 2 - 1º A. 04740 Roquetas de Mar. Almeria. O llamar al tfno. (951) 32 21 43.

Cambiaría los programas: La Guerra de las Vajillas, Turbo Girl, Hundra, Arkanoid II, Goody, Trantor y 45 más originales a elegir entre un buen número de juegos y utilidades para CPC cinta a cambio de algún programa para el Apple III. Interesados dirigirse a Sergio Navarro. C/ Buen Orden, 19 - pta. 3. 46008 Valencia. O llamar al tfno. (96) 326 26 89.

Vendo Amstrad 464 con monitor fósforo verde, modulador para conectarlo a un televisor (color o B/N), más de 150 programas comerciales, libros y muchas revistas. Todo por 45.000 ptas. Interesados llamar al tfno. (93) 801 27 32. O escribir a Marcel Bruquetas. C/ Divina Pastora, 32. Capellades. Barcelona.

Atención. Se vende paquetes de juegos en disco. El precio de cada uno es de 1200 ptas. Para información escribir a Paco Lozano Nuñez. C/ Ganduxer, 119-6º, 1º. 08022 Barcelona. O llamar al tfno. (93) 418 03 89.

ALTAMENTE



DRO SOFT, S.A.
Francisco Remiro, 5-7
28028 Madrid
Telf. (91) 246 38 02

DIVERTIDO



RTRONIC
499 pts
ROLLAROUND
MASTERTRONIC
ROLLAROUND
El objeti del juego es recolectar el número correcto de cruces de colores, dentro del tiempo limite, mientras esquivas a los alienigenas que te atacan.
C-64
SPECTRUM
LOS ANGELES SWAT
Special Weapons And Tactics
LOS ANGELES SWAT
Misión especial. Un grupo de terrotistas se ha apoderado del barrio oeste de Los Angeles. Dirigete alli y rescata vivos a todos los rehenes que puedas ¡Adelante!... y, ¡a por ellos!
SPECTRUM
AMSTRAD
GALLETRON
GALLETRON
Galletron es el más grande y bonito planeta del sistema solar. Alcanzado por la lluvia radioactiva que llegó desde el lejano conflicto intergaláctico hace 304 PARSEC.
SPECTRUM
AMSTRAD
MILK RACE
MASTERTRONIC
MILK RACE
Recorre las 1.000 millas de la "MILK RACE" apurando las marchas de tu bicicleta.
SPECTRUM
AMSTRAD
Speed KING
MASTERTRONIC
SPEED KING
ras de Motocicletas onante acción de correr rueda rueda contra otros 19 pilotos.
SPECTRUM
AMSTRAD
MSX
DESTRUCTO
DESTRUCTO
Quedan escasos minutos para que la armada del Dr. Destructo se apodere del Planeta. ¡Empieza a disparar... ya!
C-64
SPECTRUM
AMSTRAD
DRO SOFT

CONTACTOS

Si estás interesado en publicar tu contacto en AMSTRAD ACCION, no te lo pienses. Envíalo al APTDO. 91 de BILBAO. SECCION DE CONTACTOS.

Desearía intercambiar juegos juegos de Amstrad CPC 464. Quién esté interesado que llame al tlfno: (93) 376 17 83. O bien escribir a Fernando Pastor. C/Camelias, 7-5º-3º. Barcelona. Prometo contestar. Mandar lista.

Cambio y vendo juegos para toda España. Contestación segura, interesados escribir a Javier Cantos Córdoba. Avda. Miguel de Cervantes. Ciudad Conver, 1ª Fase. 30009 Murcia. Tlfno: (968) 292828.

Cambio juegos y utilidades en disco (CPC 6128). También me interesaría segunda unidad de disco en buen estado, convertidor monitor en TV y conector 2 joysticks. Jesús Voces. C/ Elipse, 16. Esc. A - 3º-3ª´. Hospitalet de Llobregat. 08905 Barcelona. Tlfno: (93) 2498493.

¡Ocasión! Vendo CPC 464 en F.V. con menos de un año de uso. Regalo más de 250 juegos (todas las últimas novedades). Por 35000 ptas. Escribir interesados a : Jorge Lalinde Muñoz. Cantabria, 3 - 5, 6º - 3ª. 08020. Barcelona.

Cambio programas para CPC 464 en cinta. Poseo un montón y todo últimas novedades. Escribe a José Carlos Rodríguez. C/ Gaviota, 12-3ªC. 18014 Granada.

Cambio todo tipo de programas para CPC 6128 excepto juegos y sólo disco. Llama al teléfono (93) 7110380 a partir de las 3h. Carlos Nicolás. Navidad, 61. Sabadell. 08204 Barcelona.

Cambio y vendo juegos para Amstrad en cinta. Ultimas novedades e importaciones. También vendo revistas (Micromanía, Microhobby) y joystick Quick Shot 1. Llamar al teléfono: 2403108. Jorge Romero. C/Pinos, 17. Bar Caracas. Hospitalet de Llobregat. 08905 Barcelona.

Tengo un 6128 y mi lema es yo te paso programas a ti y tu a mi. Tengo unos 300 programas y estoy tan interesado en juegos como en utilidades. Mándame la lista o llámame por telefono (94) 4126657. Jose Zorita Neila. Ocharkoaga, B-29, P-3, 3ºD. 48004 Bilbao.

Vendo 100 disquettes con más de 500 programas para CPC 6128 a precio de disco virgen. Mando lista. Llamar interesados en horas de comida. Emilio Gil. Tlfno: (94) 4237121 Bilbao.

S.O.S. necesito ayuda para terminar El enigma de Aceps. Amigos Amstradictos. Ayudadme no me abandonéis, me vuelvo loco. Manuel Fernández Galán. Colegio San José. Campillos. 29320 Málaga.

Poseo juegos y utilidades para 6128. Ultimas novedades y antiguos, casi de todo. Me interesaría vender un MSX S.V.I. 728 semi-nuevo con unos 200 juegos muy buenos, todo a un buen precio. Jose Martínez. Piera, 27. Esc. A 3º-3º. Hospitalet de Llobregat. 08905 Barcelona. Tlfno: (93) 2498493

Cambio juegos para CPC 464 en cinta. Tengo ultísimas novedades. Tambié quisiera conseguir el sintetizador SPEECH V1. Cambio por juegos. Interesados escribid a: Jose Mariano María Setien. C/ Efigenia, 13-5º-2. 28032 Madrid. Tlfno: (91) 776 59 99.

Vendo Tableta Gráfica Grafpad II para 6128 con instrucciones. Precio: 15.000 ptas. Emilio. Tlfno: (94) 4237121

Vendo Amstrad CPC 6128 F.V. Teclado español, más de 10 discos y 20 cintas conteniendo muchos programas comerciales (juegos, utilidades, lenguajes), más de 100 revistas y varios libros, joystick (60000 ptas). Cassette Philips especial ordenador con cable (4000 ptas). Impresora Amstrad DMP-2000 (29000 ptas). Todo en perfectas condiciones y con manuales. Embalaje original. Todo junto 89000 ptas. Gonzalo (93) 2549125 Barcelona.

Cambio juegos y utilidades, todo últimas novedades. Muy buenos acuerdos. Juan Carlos Cerdá. C/Historiador-dago. 46007 Valencia.

Deseo contactar con usuarios de CPC 6128 para intercambio de juegos y utilidades. Enviar lista. Prometo contestar. Juan Carrillo Molina. Encomienda de palacios, 181. 28030 Madrid. (91) 7738189.

CONTACTOS

Intercambio juegos para Amstrad CPC 464. Tengo últimas novedades. Interesados escribir a Jose Mariano Maria Setien. C/ Efigenia, 13-5º-2. 28032 Madrid. O llamar al tfno. (91) 776 59 99.

Vendo juegos en disco para Amstrad CPC 6128. Interesados escribir a Daniel Mayoral. C/VII, 1-Las Matas. O llamar al tfno. (91) 630 11 03.

Vendo Amstrad CPC 6128, monitor color, casi nuevo y con manuales, joystick y 20 juegos: Elite, Guadalcanal, FMB, Discology, etc. Todo por sólo 80.000 ptas. Interesados llamar al tfno. (972) 20 83 78 y preguntar por Enrique.

Me gustaría conseguir un CPC 464 con 10 juegos y monitor en color por 40.000 ptas. Al mes 2.000 ptas. Mi dirección es C/ Magdalena, 29-3º izda. 28012 Madrid. Tfno. (91) 228 39 69.

Cambio juegos para el CPC 464 y 472. Poseo últimas novedades. Interesados en cambiar juegos escribir a Ramón Moreira. C/ Torrecedeira, 12 - 5º A. 36202 Vigo. Pontevedra. Tfno. 43 55 61.

Compro juegos y utilidades. Mandad lista y precio. Poseo un CPC 464. También necesito funda para un CPC 464 color. A cambiar por 30 juegos de mi lista. Interesados escribir a ART-FORM CLUB. Fco. Vargas Jimenez. C/ Almeria, 9. El Parador. Roquetas de Mar. Almeria.

Vendo, intercambio programas. Ultimas novedades. Interesados escribid a : Toni Alegre. C/ Vidre, 12. 08700 Igualada. Barcelona.

Club Loto 1512. Loto por ordenador. Enviamos reglamento a todos los interesados sin compromiso. También intercambiamos programas. Intersados escribir a Ramón de Miguel. C/ Amazabal, 16 - 4º. 31880 Leiza. Navarra.

Si estás interesado en intercambiar o comprar programas para los Amstrad CPC en cinta o disco, envíame tu lista a: José Pujante Hidalgo. C/ Marte, 7 - 2º, 2º, 4ª. 30010 Murcia.

Atención: vendo 27 cintas llenas de juegos y utilidades. Precio: 12.500 ptas. Interesados llamar al (968) 25 24 24.

Intercambio todo tipo de programas para PCW. Juegos y utilidades, gráficos...Interesados escribir a Jose Manuel Vidal. C/Obispo Ballester, 14-6º drcha. 01002 Vitoria. Alava. O llamar al tfno. (945) 27 56 62.

Compro instrucciones del juego "El enigma de Aceps" y vendo Compilador Pascal por 2000 ptas. En el mercado vale más de 10.000 ptas. Interesados escribir a David Campoy. Avda. Juan Carlos I, 58 - 4º B. 30800 Lorca. Murcia. O llamar al tfno. 46 06 74.

Club Almanzor: nos interesa cambiar contigo todo tipo de programas, trucos, ideas, etc. También compramos libros y discos que estén en buen estado, así como distintas cantidades y un precio razonable. Mandad vuestra lista de juegos y utilidades a Club Almanzor. Aptdo. de Correos 767. 18080 Granada. Abstenerse piratas y ladronzuelos.

Vendo Atari 520 ST nuevo, a estrenar, ganado en un concurso. Interesados escribir a Jose Luís Riballo. C/General Pardiñas, 108, 5º G. 28006 Madrid. O llamar al tfno. (91) 262 71 50.

Cambio juegos y utilidades para PC, interesados mandad una lista a: José Sánchez González. C/ Cruz, 32-1º-Drcha. 18002 Granada.

Intercambio todo tipo de programas en disco CPC, utilidades, educativos y juegos, con usuarios , preferentemente de Melilla y zona sur. Ofrezco y pido formalidad. Tengo buenos programas. me interesan especialmente: Computer English System, Two Fingers. Y los juegos: Explorer, Los pasajeros del viento, La Abadía del crimen, Operación Nemo,... Interesados enviar listas a Oscar R.C. C/Astilleros, 35-2ºA. Melilla. O bien llamar al tlfno: 9952) 68 24 13, lunes, martes y miércoles de 12 a 14h. Contestaré a todos. (Rapaces abstenerse).

Cambio colección de 1000 cómics Marvel, DC y de adultos (1.984, Creepy, Comix, Metal, ...), los 4 tomos de la historia de los cómics, los 3 tomos de la "Historia de aquí" de Forges, los dos primeros tomos de "Alta fidelidad" y 10.000 ptas. por Amstrad CPC 464 F.V, o Commodore 64 con cassette y TV B/N o monitor. Interesados escribir a Cayetano Andreu Laurino. C/ Ocaña, 5. 04700 El Ejido. Almería.

L'ANGE DE CRISTAL

AMSTRAD Y AMSTRAD DISC

HERBULOT/RHO

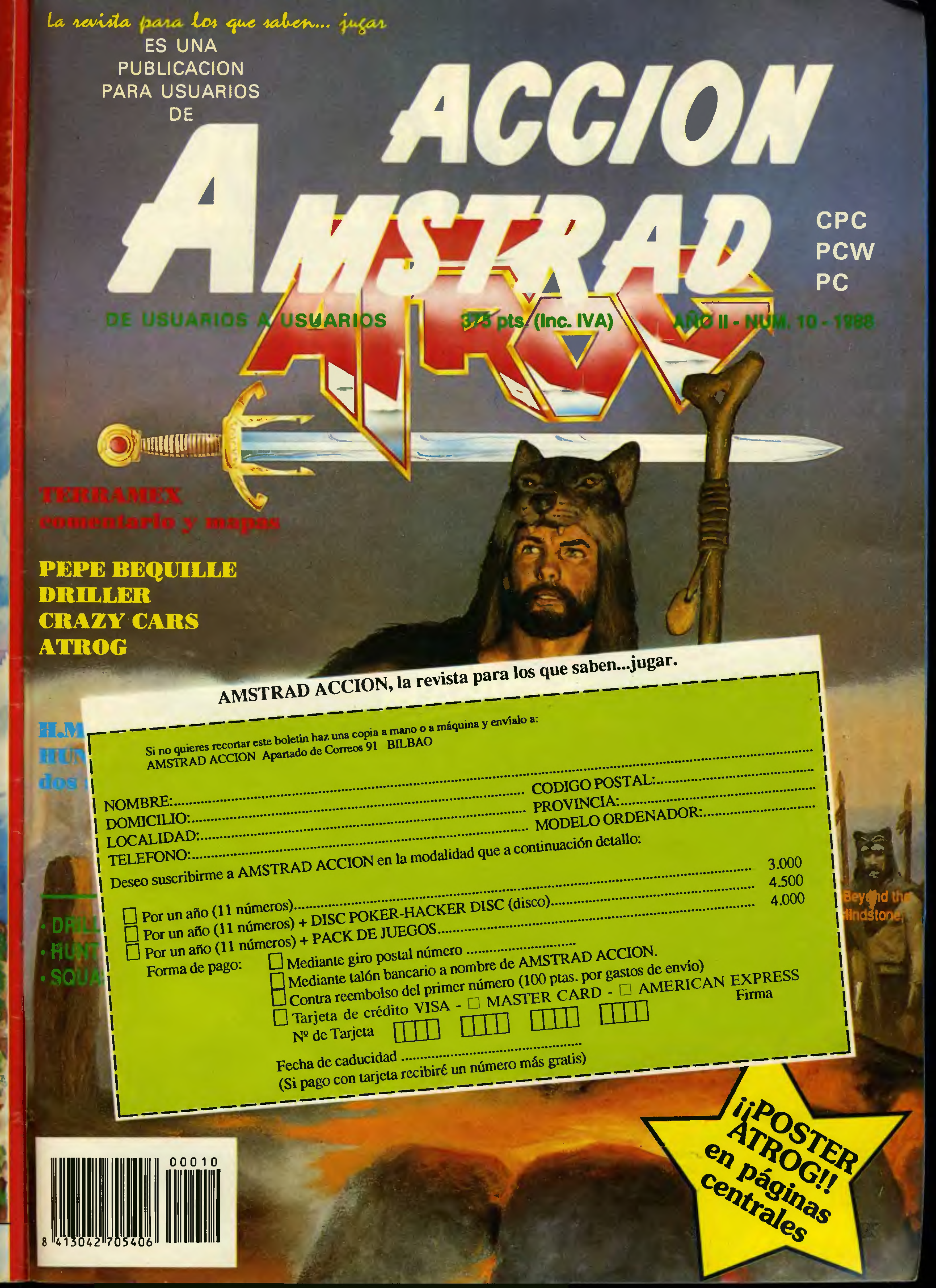
L'ANGE DE CRISTAL

UNE AVENTURE DE
ETON & XUNK

ES DIFERENTE

ZAFIRO SOFTWARE DIVISION
Silva, 6 - 28013 Madrid
Tfnos. 241 94 24 - 241 96 25
Télex: 22690 ZAFIR E
Fax: 242 14 10

ZAFIRO



La revista para los que saben... jugar
ES UNA PUBLICACION PARA USUARIOS DE
ACCION AMSTRAD
CPC
PCW
PC
DE USUARIOS A USUARIOS
375 pts. (Inc. IVA)
AÑO II - NUM. 10 - 1988
ATROG
TERRAMEX
comentario y mapas
PEPE BEQUILLE
DRILLER
CRAZY CARS
ATROG
AMSTRAD ACCION, la revista para los que saben...jugar.
Si no quieres recortar este boletín haz una copia a mano o a máquina y envíalo a:
AMSTRAD ACCION Apartado de Correos 91 BILBAO
NOMBRE:
CODIGO POSTAL:
DOMICILIO:
PROVINCIA:
LOCALIDAD:
MODELO ORDENADOR:
TELEFONO:
Deseo suscribirme a AMSTRAD ACCION en la modalidad que a continuación detallo:
Por un año (11 números) 3.000
Por un año (11 números) + DISC POKER-HACKER DISC (disco) 4.500
Por un año (11 números) + PACK DE JUEGOS 4.000
Forma de pago:
Mediante giro postal número
Mediante talón bancario a nombre de AMSTRAD ACCION.
Contra reembolso del primer número (100 ptas. por gastos de envío)
Tarjeta de crédito VISA - MASTER CARD - AMERICAN EXPRESS
Firma
Nº de Tarjeta
Fecha de caducidad
(Si pago con tarjeta recibiré un número más gratis)
00010
8 413042 705406
¡¡POSTER ATROG!! en páginas centrales

CONTACTOS

Intercambio programas para Radioaficionados (Rtty, CW, Log, ...) por juegos y utilidades mías. Interesados escribidme a José R. Merchán. Glta. Los Cármenes, 3. 28047 Madrid. Tlfno: (91) 4651450.

Intercambio programas Amstrad. Ultimas novedades como: Hercule Plus, Platoon, Predator, Curso de inglés, etc. Javi. Tlfno: (96) 3572386. Javier Fernández. Virgen de la Cabeza 62-26. 46014 Valencia. Tlfno: 357 23 86.

Intercambio programas para Amstrad CPC 6128 en disco. Cambio ordenador MSX-728 Spectravídeo por monitor color, impresora o segunda unidad de disco. Interesados escribir a Juan Perez. Aptdo. 618. 03080 Alicante. O llamar al tfno. 965-26 64 77.

Club Loto 1512, Admitimos nuevos socios para jugar en sociedad a la lotería primitiva. También intercambio programas para PC's. Escribe y te enviaremos información.

Atención. Vendo y cambio juegos para el Amstrad CPC 6128, preferentemente en disco. Poseo una larga lista con una gran variedad de juegos y utilidades, entre ellos: Discology III,... Interresados escribir a: Alberto Mezquíriz Aóiz. C/ Condes de Aragón, 2- 1ºE. 50009 Zaragoza. O bien llamar al: (976) 35 83 53.

Atención. Vendo programas en disco para Amstrad CPC 6128. Prometo contestar a todos. Interesados escribir a Joaquín Villena Almero. C/ Las Huertas, 1. 02636 Villalgordo del Jucar. Albacete.

ZACLUB ESPAÑA, contactos en Francia, Bélgica, Suiza, Alemania y Turquía. Más de 2000 juegos y utilidades, sólo intercambio y venta. Con la garantía de A.P.A. Cracking Service. Hispanidad, 67. Bloq. I, 4ºB. 50012 Zaragoza. Tlfno: (976) 31 70 34.

Se ha formado un club en Sevilla para los ordenadores Amstrad. Disponemos de 300 títulos, mapas y pokes. Contestamos a vuestras dudas sobre juegos, novedades. Interesados escribir a Juan Jose Calvo Ramos. C/ Ciudad Blanca, 40. Sevilla. Anuncio sólo para Sevilla.

Estoy interesado en comprar programas en disco para el Amstrad CPC. Espero buenas condiciones. Los interesados escribir a Juan Lopez. C/ Eulises, 4. 04740 Roquetas de Mar. Almería.

Intercambio todo tipo de programas para PC sin afán de lucro. No importa que tengas pocos. Mandad lista a: José Sánchez González. Apartado,m 1124. 18080 Granada.

Vendo PCW 8256. Doy ordenador completo con teclado, pantalla, unidad de disco e impresora. 2 discos con el procedador de textos Locoscript, CP/M Plus, Mallard Basic, Dr. Logo y diversas utilidades. 2 manuales, revistas de Microhobby Amstrad y Amstrad Acción. Juegos, 7 discos con programas en Basic, logo, cargadores basic y logo, discos de datos, etc. Nuevo. Lo vendo para comprar un PC (más memoria). Precio 90.000 ptas negociables. Interesados escribir a Jose A. Cobos. C/ Calderón, 15. 18220 Albolote. Granada. O llamar al Tfno. de Granadal 43 43 19.

BOLETIN PARA ENVIAR UN CONTACTO — **Nº 10**

(por favor, poner una letra en cada casilla)

Con el fin de evitar errores de cualquier tipo de ahora en adelante será necesario que enviéis vuestros anuncios en el boletín que adjuntamos. Escribir con letra de imprenta y no olvidéis vuestra dirección completa.

Nombre: ____________

Dirección: ____________

____

Localidad: ____________

C.P.: ____________

Provincia: ____________

Tfno.: ____________

ATARI DA MUCHO JUEGO



BARBARIAN (PYRAMIDE)

XENON (DRO SOFT)



CHESSMASTER 2000 (DRO SOFT)

ATARI 520 ST^FM
69.900 PTAS.+ IVA



TERRORPODS (PYRAMIDE)

Si prefieres jugar a lo grande, ATARI, DRO SOFT Y PYRAMIDE te hacen disfrutar a cuerpo de rey las ventajas de la acción a 16 bits. Múltiples mundos, retos y aventuras en los que lo excepcional es normal, ahora al alcance de tus manos.

ATARI pone a tu disposición el ordenador más versátil del mercado, el ATARI 520 ST^FM, que ofrece tecnología punta a un precio de excepción.

DRO SOFT Y PYRAMIDE son empresas de software que toman la calidad en serio y confían en ATARI. Porque saben que sólo un ordenador excepcional puede inspirar los mejores video-juegos. No te prives. Te lo mereces.



ST KARATE (PYRAMIDE)

DRO SOFT



Jugamos en serio

PYRAMIDE



TEST DRIVE (DRO SOFT)

DRO SOFT, S.A. Francisco Remiro, 5-7 • 28028 Madrid

ORDENADORES ATARI, S. A. Apartado 195 • Alcobendas, 28100 Madrid
Viladomat, 114 Entresuelo 1, 1.º 08015 Barcelona
Avda. Tres Cruces, 43 puerta 31. 46018 Valencia

PYRAMIDE. Cartagena, 80 - 1.º C • 28028 Madrid